№ 12 (108)
декабрь 2008 год

виртуальные радости

Издается с января 2000 года
Выходит раз в месяц
В розницу цена свободная

ISSN 1992-7835
9 771992 783004 08012

http://www.nestor.minsk.by/vr
e-mail: vr@nestormedia.com



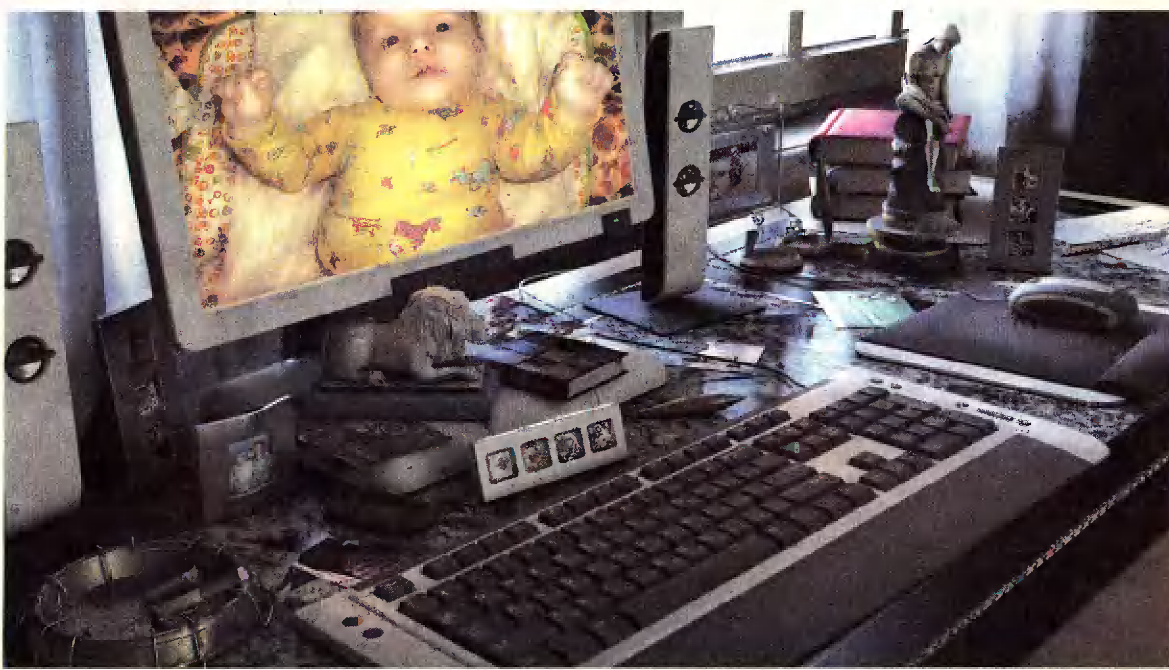
НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

В который уже раз поспешим поприветствовать тебя, уважаемый читатель!

Сегодня "Виртуальные радости" расскажут тебе о целой куче всякого интересного, что случилось в игровой индустрии в последнее время. Во-первых, на страницах свежего номера твоего внимания ждут рецензии на такие яркие проекты, как FIFA 09, Far Cry 2, "Xenus 2: Белое золото", Dead Space, Command & Conquer: Red Alert 3 и Fallout 3. К ним же причислим, к сожалению, менее известный, но не менее замечательный проект World of Goo, совершенно заслуженно получивший от нас наивысший балл. Во-вторых, в рубрике о консолях ты сможешь узнать, что же представляют собой Quantum of Solace: The Game, Too Human и Ninja Gaiden 2. Ну, а для затравки поищи на последних страницах газеты анонсы Red Faction: Guerrilla и Alpha Protocol, а также подборку информации о Prey 2.

Кроме того, в этом номере мы поделимся с тобой краткими впечатлениями от прошедшего в ноябре "ИгроМира 2008", результатами WCG 2008, советами о том, на что следует сходить в кинотеатр в следующем году и... много чем еще!

Ну и напоследок хочется заранее поздравить тебя с наступающим Новым годом, который, надеемся, принесет с собой множество прекрасных событий как в реальной, так и в виртуальной жизни. До встречи в две тысячи девятом!



"Даша Васильева: Личное дело Женщины-кошки"

АНОНСЫ

MMORPG от создателей Universe at War: Earth Assault

Студия Petroglyph, известная прежде всего благодаря своим стратегиям Universe at War: Earth Assault и Star Wars: Empire at War, анонсировала новую игру — MMORPG под названием Mytheon. Концепция проекта основана на греческой мифологии. Проект будет абсолютно бесплатным, а жизнь ему будут продлевать микротранзакции от подписчиков (покупка ценных виртуальных вещей, экипировки и т.д.).

В Mytheon будет три играбельных класса, поддержка PvP, рейды и глубокая социальная система. Помимо всего этого, разработчики из Petroglyph обещают сделать упор на сбор магических колод и всевозможные сражения. Картами будут "магические камни", предназначенные для призыва подчиненных существ и наложения заклинаний.

Релиз этого необычного многопользовательского ролевого тайтла запланирован на осень 2009 года.

"Корсары 4" официально анонсированы

Компания "Акелла" недавно сделала долгожданный анонс "Корсаров 4". Четвертые "Корсары" — это продолжение популярной серии проектов на "пиратскую" тематику, в которых игроку предоставляется уникальная возможность стать морским разбойником. Главный герой нового тайтла — молодой искатель приключений — прибывает в Порт-Ройял, чтобы выполнить необычную миссию — забрать прах легендарного Генри Моргана. Как только герой появляется в положенном месте, в городе начинается ужасающей силы землетрясение. Целые здания обрушиваются, погребая под своими обломками мирных жителей. Нашему будущему протеже чудом удается выжить, но при этом он теряет память и оказывается среди пиратов. С этого момента и будут начинаться "Корсары 4". В этой игре вы вольны будете делать все, что заблагорассудится: торговать судами, недвижимостью или рабами, налаживать отношения с правительством, пиратами и "простолюдинами"... Также обещаются полная свобода передвижений по миру без единой подзагрузки, сотни сюжетных и побочных заданий для выполнения... — ну чем не настоящий рай для любителей проектов "про пиратов"?

Движок четвертых "Корсаров", построенный на базе технологии Gamebryo, будет использовать на полную мощь возможности PhysX и SpeedTree. Релиз игры запланирован на 2010 год.

Кроме того, "Акелла" анонсировала коллекционное издание "Корсары: Антология", в которое войдут все части знаменитой серии, включая "Корсаров Онлайн". Дополнительно "коллекционка" будет содержать арты и эксклюзивный ролик из четвертых "Корсаров", а также настоящий пиратский флаг с Веселым Роджером, игрового попугая, которого сможет носить на своем плече герой нового проекта, и каперское свидетельство от четырех разных стран.

Colin McRae: DiRT 2 в 2009-ом

Все мы помним, как в прошлом году погиб талантливый гонщик Колин МакРей, который прославился на весь мир не только как первоклассный пилот, но и как человек, в чью честь была названа целая линейка игр-автосимуляторов. После его гибели разработчики из Codemasters (именно они ответственны за все части Colin McRae Rally) пообещали, что ни в коем разе не забудут известного гонщика и будут в дальнейшем выпускать тайтлы с упоминанием имени Колина. И, похоже, эти ребята свое слово сдержали: анонсирована Colin McRae: DiRT 2. Игра будет базироваться на усовершенствованном движке EGO, который достанется ей в наследство от первой DiRT. Проект выйдет одновременно на шести платформах: PC, Xbox 360, PS3, Wii, Nintendo DS и PSP.

Найдена убийца Нэнси Дрю!

"Акелла" решила сделать подарок для всех поклонников творчества писательницы Дарьи Донцовой: в начале 2009 года выйдет сразу два квеста по мотивам ее произведений. Уже в середине следующего месяца увидит свет первая игра с интригующем названием "Даша Васильева: Личное дело Женщины-кошки". А в феврале "Акелла" выпустит второй квест — "Нежный супруг олигарха" — с другой сыщицей на переднем плане — Евлампией Романовой. Как говорят сами девелоперы, в этих проектах нас будет ожидать "нелинейный сюжет, приправленный коктейлем из иронии и загадок". Нам же почему-то кажется, что трэш получится редкостный...

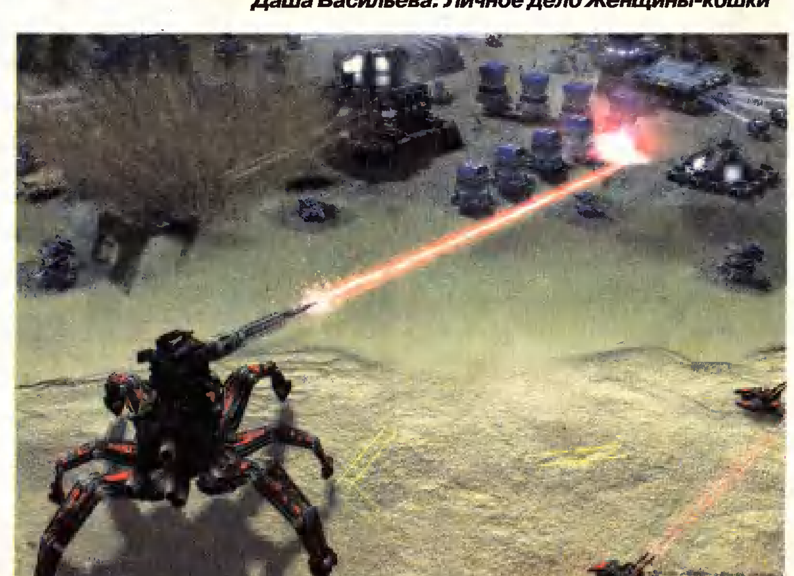
Supreme Commander 2 будет издавать Square Enix

В рамках партнерской программы между компаниями Square Enix и Gas Powered Games первая станет издателем сиквела одной из самых необычных стратегий последнего времени — Supreme Commander 2, анонс которой официально состоялся в прошлом месяце. Каких-либо дополнительных подробностей касательно новой RTS от Криса Тейлора озвучено еще не было.

Atari и не думает сдаваться

У многострадального издателя дела, похоже, налаживаются. На прошедшей совсем недавно пресс-конференции в Лондоне Atari сделала анонс "Ведьмака" для консолей, который, по уверению игроделов из CD Project Red, будет кардинальнейшим образом отличаться от своего PC-собрата. Естественно, в лучшую сторону.

Помимо этого приятного для всех поклонников творчества Анджея Сапковского заявления, на конференции была презентована новая "музыкальная" игра для Wii с незамысловатым названием DJ, в команде разработчиков которой прописался знаменитый геймдизайнер Тецуя Мезугучи. Помимо всего этого, Atari приобрела эксклюзивные права на издательство стратегии Codename Panzers: Cold War, которая когда-то потеряла своего издателя из-за распада 10Tacle Studios. Релиз игры должен состояться в феврале 2009 года, а за разработку отвечает команда InnoGlow. В основе сюжета — знаменитая "холодная война". Игроков ждет жестокое противоборство СССР и США с применением вооружения, характерного для 50-60-х годов XX столетия. Кроме Cold War, Atari также пригрела под своим крылом экшены Ghostbusters: The Game и The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena.



Supreme Commander



Codename Panzers: Cold War

Colin McRae: DiRT 2





В конце ноября Microids анонсировала новую приключенческую игру Return to Mysterious Island 2. В основе сюжета проекта лежит роман Жюля Верна, носящий идентичное название (естественно, без двойки в заглавии). В отличие от литературного прототипа, в игре будет необходимо не только выжить на маленьком острове, но и спасти его от экологической катастрофы. В остальном авторы обещают полное соответствие с первоисточником. Разработкой проекта занимается Kheops Studio.

Маргарита Парфинчук

ДАЙДЖЕСТ

Fable 2 появится на PC уже в феврале?

Fable 2 — новая ролевая игра от всеми обожаемого Питера Молинье — возможно, осчастливит владельцев компьютеров уже в начале 2009 года. Так или иначе, слухи о появлении на PC новой доброй сказки от студии Lionhead в Сети циркулировали уже очень давно, а совсем недавно немецкий игровой портал Gamona осмелился заявить, что Fable 2 совершенно точно выйдет на "персоналках" в феврале будущего года. В том, что эту игру рано или поздно портируют с Xbox 360, сомнений нет абсолютно никаких, но Fable 2 на PC через три месяца после консольного релиза... Нам одним кажется, что на Microsoft это совершенно непохоже?

Fallout 3 — кому добавки?

Не успел великолепный и весь из себя постъядерный Fallout 3 появиться на прилавках магазинов, как студия Bethesda Softworks уже анонсировала дополнение к главной, чего уж тут, ролевой игре уходящего года. Первый аддон, носящий название Garden of Eden Creation Kit, представляет собой игровой редактор, с помощью которого можно будет сделать практически с нуля абсолютно новый тайтл — настолько обширным будет набор инструментария. Что и говорить, Bethesda знает свое дело: тот же редактор для Oblivion в свое время помог игре не быть преданной забвению и предложил поклонникам серии TES перекроить проект так, как они посчитали нужным. Судя по всему, похожая судьба ожидает и Fallout 3. Когда вы будете читать эти строки, в Сети уже должны будут появиться первые любительские модификации.

Но Garden of Eden Creation Kit — это только начало. Список дополнений к Fallout 3, которые выпустит Bethesda в самое ближайшее время, выглядит следующим образом. Уже в январе зарелизится Operation: Anchorage, в котором нам предоставят возможность сразиться против китайцев, заполонивших Аляску. В феврале появится мини-аддон The Pitt, добавляющий в игру новый рейдерский город. А в марте увидит свет дополнение Broken Steel, которое сюжетно будет являться официальным продолжением истории оригинального Fallout 3. Все аддоны появятся как на Xbox 360, так и на PC. Игровой редактор выпустят только для персональных компьютеров, а владельцы PS3 пока вообще остаются ни с чем.

Fable 2



Fallout 3

"Сфере" стукнуло 5 лет

Пионер российского рынка MMORPG-проектов — ролевая игра "Сфера" — в прошлом месяце отметила свое пятилетие. Как сообщает сам разработчик — студия Nikita Online, — за эти годы их детище увидело более пятисот тысяч человек. И, что самое удивительное и в то же время очень приятное для игроделов из "Никиты", — многие игроки, начавшие знакомство со "Сферой" еще пять лет назад, остаются верными этому тайтлу до сих пор. Тут уж даже фанаты World of Warcraft, как говорится, отдыхают.

Star Wars: The Old Republic — больше, чем просто игра

Анонсированный не так давно многопользовательский ролевой проект во вселенной "Звездных войн" Star Wars: The Old Republic, по заверениям девелоперов из LucasArts, станет больше, чем просто игрой. Разработчики из вышеназванной компании в тесном сотрудничестве с LucasFilm планируют поднять популярность знаменитой "звездной" вселенной на новый уровень. Уже сейчас — в довесок к самой игре — анонсирован выпуск всевозможных комиксов и коллекционных фигурок персонажей из проекта. Мы же не против, если LucasArts начнет массовое производство надувных Дарт Вейдеров в натуральную величину?..



Star Wars: The Old Republic



Онлайновый баскетбол от Innova

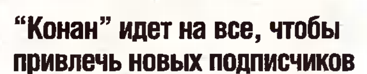
Компания Innova, которая ответственна за выпуск на территории СНГ локализованной версии Lineage II, приготовила для всех любителей онлайновых игр еще один сюрприз. Совсем недавно студия подписала договор с JC Entertainment о распространении на постсоветском пространстве онлайнового баскетбольного симулятора FreeStyle Street Basketball. Запуск сей необычной MMO-забавы состоится весной будущего года. Что же касается непосредственно игры, то она представляет собой довольно неплохой симулятор баскетбола, в "портфолио" которого — неординарный визуальный стиль, полноценная система финтов и первоклассный саундтрек.

Новый рекорд Blizzard

Blizzard Entertainment поспешила сообщить, что новое дополнение к MMORPG World of Warcraft под названием Wrath of the Lich King стало самой продаваемой игрой на планете. Речь идет не о количестве реализованных копий проекта вообще, а о скорости продаж коробок с дополнением. Итак, друзья, приготовьтесь: всего за сутки новая порция World of Warcraft разошлась тиражом в 2,8 миллиона экземпляров. А это, между прочим, почти в три раза больше всех купленных боксов и джевелов с игрой Crysis за весь год. Кстати, самым "скорострельным" игровым проектом до Wrath of the Lich King был — вы не поверите — первый аддон к WoW, носивший название The Burning Crusade. Нам остается только поздравить "Метелицу" с очередным феноменальным успехом и искренне посочувствовать родным и близким тех игроков, на чьих компьютерах уже установлен новый аддон.



World of Warcraft: Wrath of the Lich King



"Конан" идет на все, чтобы привлечь новых подписчиков

Пока компания Blizzard подсчитывает вырученные от продаж Wrath of the Lich King денежки, ее конкурент Funcom изо всех сил пытается привлечь еще большее внимание игроков к своему главному MMO-проекту — Age of Conan: Hyborian Adventures. После выхода первого полномасштабного дополнения к игре создатели "Конана" готовят еще несколько приятных сюрпризов для потенциальных и нынешних подписчиков. К движку AoC скоро прикрутят полноценную поддержку DirectX десятого поколения, которая, правда, должна была появиться еще при запуске этой самой кровавой MMORPG. В Funcom также планируют добавить в тайтл новые подземелья для исследования, а для того чтобы привлечь к своему детищу как можно больше новых подписчиков, разработчики приняли решение выйти на рынок Южной Кореи.



Age of Conan: Hyborian Adventures

Восточная классика будет издана "Новым Диском"

Компания "Новый Диск" посчитала необходимым познакомить отечественную играющую аудиторию с классическими проектами "азиатского образца" от KOEI. Речь идет о следующих тайтлах: Romance of the Three Kingdoms XI, Samurai Warriors 2, Dynasty Warriors 4 Hyper, Dynasty Warriors 6 и Warriors Orochi. Все эти проекты, по словам представителей "Нового Диска", имеют стильную графику, великолепный сюжет и неповторимый визуальный стиль. Игры будут полностью переведены на русский язык.

Ace Online — welcome, comrades!

В прошлом месяце был запущен новый MMO-проект Ace Online, который сочетает в себе элементы RPG и шутера. Игра может похвастаться весьма недурственной графикой и отличной динамикой боев, а ее дистрибуцией на постсоветском пространстве занимается все та же компания Innova, которая, по-видимому, поставила перед собой цель снабдить отечественный рынок самыми качественными и необычными онлайновыми проектами. Ace Online уже прошла стадию бета-тестинга и теперь готова к теплому приему заинтересованных лиц.



Gothic 3: Forsaken Gods

ДАЙДЖЕСТ

Извечные проблемы JoWood

Gothic 3: Forsaken Gods от JoWood Productions, похоже, не удалось избежать незавидной участи своих предшественниц. Дополнение настолько переполнено всевозможными багами и глюками, что исполнительный продюсер JoWood Майкл Кайрат поспешил принести официальные извинения от компании-издателя всем фанатам игр серии Gothic. Еще бы: даже после "лечения" несколькими "тяжеловесными" патчами, Forsaken Gods все равно пребывает в слабоиграбельном состоянии. Разработчики обещают в самом ближайшем времени выпустить еще несколько "заплаток", которые доведут дополнение до ума. JoWood также пообещала, что новая "Готика", она же Arcania: The Gothic Tale, будет тестироваться чуть ли не самыми лучшими командами бета-тестеров всего мира, т.е. новой игре удастся избежать незавидной участи своих предшественниц.

Нико Белич дает пощечину владельцам PC

Grand Theft Auto 4 — игра, которая не нуждается в представлении, — вышла на PC в начале декабря. Казалось бы, геймерам всего мира можно было уже 1 декабря взять себе отпуск на месяц и начать беззаботно творить большие и маленькие безобразия в городе всех мыслимых и немыслимых грехов — Либерти-Сити. Как оказалось, творить безобразия в этом тайтле Rockstar владельцам компьютеров позволила, только слово "беззаботно" в данном случае не совсем подходит. Дело в том, что сразу же после выхода игры все тематические форумы буквально утонули в бесконечном потоке гневных сообщений об отвратительном качестве оптимизации GTA 4 для PC. И дело тут не только в довольно высоких системных требованиях, но и в огромном количестве системных ошибок и сбоев, регулярно выдаваемых проектом. Игроделы из Rockstar изложили для пользователей целый список рекомендаций по устранению возникающих с GTA 4 всякого рода проблем. Полный список "рецептов" вы сможете найти, к примеру, на сайте www.ign.com. Отечественным же геймерам стоит дождаться локализации от "1С", выход которой запланирован на вторую половину декабря.



Grand Theft Auto 4

Ричард Гэрриотт уходит из NCSoft

Знаменитый разработчик, а теперь еще и астронавт Ричард Гэрриотт на своем официальном сайте www.rgtr.com заявил, что навсегда уходит из игровой компании NC Soft.



По словам Ричарда, после полета в космос он несколько изменил свои жизненные приоритеты и теперь вместо геймдева намерен заняться другим делом. Каким именно — пока не известно.

"ЖЕЛЕЗНЫЕ" НОВОСТИ

Наполеоновские планы Intel

Компания Intel объявила о выпуске новых процессоров Core i7 для настольных PC. Пока вышел лишь первый представитель нового семейства Nehalem. По утверждению производителя, PC на базе нового процессора набрал целых 117 балов в пакете эталонных тестов SPECint_base_rate2006, а это рекорд для однопроцессорных систем, результаты которых, как правило, не превышали 100 очков. TDP новинок составляет 130Вт, объем кэш-памяти — 8 Мб, поддерживаемая память — DDR3-1066. Рекомендованная цена модели с тактовой частотой 2,66ГГц равна $284, модели с частотой 2,93ГГц — $562, а процессор с частотой 3,2ГГц обойдется покупателю-энтузиасту в целых $999.

Технология Turbo Boost позволяет регулировать производительность процессора в зависимости от его загрузки. Процессоры Intel Core i7 быстрее работают в играх. По сравнению с мощными процессорами предыдущих поколений, их производительность выросла более чем на 40% в тестах игровой физики и искусственного интеллекта 3DMark Vantage. Специальный контроллер, интегрированный в ядро процессора, автоматически изменяет тактовую частоту одного или нескольких ядер, чтобы ускорить выполнение однопоточных или параллельных приложений без повышения энергопотребления системы. Пропускная способность шины памяти компьютеров с Intel Core i7 выросла более чем в два раза по сравнению с серией Extreme благодаря новому интерфейсу Intel Quickpath. Технология Intel Hyper-Threading регулирует одновременное выполнение нескольких вычислительных потоков и позволяет сделать больше за одинаковое время: к примеру, четырехъядерные процессоры Core i7 способны обрабатывать аж до 8 параллельных задач. Процессоры выпускаются по 45-nm-производственной технологии High-K Metal Gate, которая использует транзисторы с металлическим затвором и диэлектриком на основе гафния. Энергопотребление этих процессоров сильно снижается при отключении неучаствующих в работе ядер. Новейшая архитектура поддерживает и усовершенствованные технологии энергосбережения, ранее характерные лишь для ноутбуков.



Slider X 600 — только для геймеров

Компания Nova Gaming выпустила лазерную мышку Slider X 600 и коврик для мышки OVER Slide. Новый "грызун" направлен в первую очередь на самую взыскательную геймерскую аудиторию. К достоинствам свежего устройства от Nova Gaming можно отнести прочную керамическую подошву и систему фиксации провода на боковой части устройства. Зажим для прикрепления провода к коврику обеспечивает большую свободу движения во время игры. Из других характеристик — разрешение до 3200 точек на дюйм, 3 программируемых профиля и 8 программируемых кнопок. Коврик OVER Slide обладает разрешением 12000 точек на дюйм и гарантируют отсутствие задержки мыши. Большая (420 миллиметров длиной, 290 миллиметров шириной и 6 миллиметров толщиной) микрозернистая керамическая поверхность позволяет оптимизировать позиционирование и движение лазерного луча мыши.

Маргарита Парфинчук

"ЖЕЛЕЗНЫЕ" НОВОСТИ

AMD настроена решительно

Главный конкурент Intel — компания AMD — не намерена сдаваться без боя. Она перенесла анонс своих новых четырехъядерных процессоров AMD Shanghai с первого квартала 2009 года на четвертый квартал 2008-го. Итак, что же из себя представляет новая линейка процессоров от AMD? AMD Opteron Shanghai — первые в мире однокристалльные "сорокапятинанометровые" четырехъядерные процессоры. Эти "камушки" используют процессорный разъем Socket F, работают с регистровой памятью DDR2 800 (DDR3 опять осталась за бортом) и подразделяются на две серии в зависимости от масштабируемости — Opteron 2300/8300.

Объем кэш-памяти третьего уровня составляет 6Мб. Увеличение числа выполняемых за один такт инструкций позволит увеличить производительность. Шина HyperTransport 3.0 отныне обеспечивает обмен данными со скоростью 17,6 Гб/с.

Снижение напряжения и частоты в режиме бездействия — она же технология AMD PowerNow! — позволило значительно снизить потребление энергии — до 35% экономии в "простое". Переход на более "тонкий" техпроцесс позволит достигнуть более высокой производительности за счет более высоких рабочих частот и меньшего выделения тепла. Сэкономить энергию также призвана возможность независимой установки напряжения для каждого ядра в отдельности. Технология AMD CoolCore нужна для той же цели — при отсутствии нагрузки она отключит неиспользуемые ядра процессора.

Процессоры серии Opteron 2300 представлены пятью новыми "камнями". Это модели 2376, 2378, 2380, 2382, 2384, работающие на частотах 2,3ГГц, 2,4ГГц, 2,5ГГц, 2,6ГГц и 2,7ГГц соответственно. TDP у всех вышеперечисленных новинок составляет 75 Вт. Цены на процессоры следующие: $377 стоит Opteron 2376, $523 — Opteron 2378, $698 — Opteron 2380, а Opteron 2382 и Opteron 2384 обойдутся вам в 873 и 989 американских долларов соответственно. Серия Opteron 8300 включает в себя четыре процессора: Opteron 8378, Opteron 8380, Opteron 8382 и Opteron 8384, работающие на частотах от 2,4ГГц до 2,7ГГц и стоящие от 1165 до 2419 долларов США.

В заключение отметим, что партнеры AMD уже могут предложить около 85 серверных материнских плат с поддержкой 45-нанометровых процессоров AMD Shanghai.

В PSP 2 будет графический процессор IT PowerVR SGX?

Ну и напоследок новость из разряда слухов. Компания Imagination Technologies (IT) сообщила о подписании договора с одним из крупных производителей электроники. Согласно подписанному договору, графический чип IT PowerVR SGX будет использоваться в некотором мобильном девайсе — многие считают, что речь идет о втором поколении приставки PlayStation Portable. Оригинальная PSP использует графический процессор разработки Sony, и компании просто необходимо сохранить совместимость будущей консоли. Часто бывает, что совместимостью могут пренебречь в угоду более современного уровня графики, но поклонники PSP такому развитию событий вряд ли будут рады. Пока что слухи самой Sony никоим образом не прокомментированы.

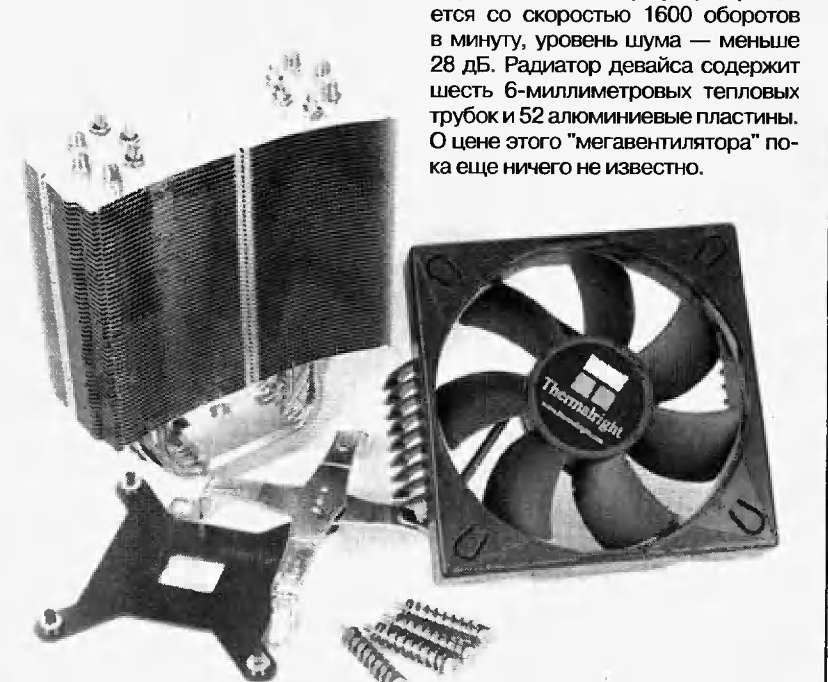
Новый ноутбук от Qosmio с тремя видеокартами

Toshiba недавно анонсировала ноутбук Qosmio X305. Новый лаптоп примечателен тем, что несет на своем борту две видеокарты GeForce 9800GTS и одну встроенную GeForce 9400M (в модификациях X305-Q706 и X305-Q708). Первая модель оснащена процессором Intel Core 2 Duo P8400, 4Гб оперативной памяти и обладает суммарным дисковым пространством в 320Гб. Рекомендуемая цена — $2000.

Более "продвинутая" модель Qosmio X305-Q708 комплектуется процессором Core 2 Extreme QX9300 и дополнительным SSD-накопителем на 128Гб. Цена этого ноутбука заметно выше — целых $4200.

Производители кулеров не дремлют

Сразу же после анонса Core i7 производители сопутствующей процессорам продукции, а именно кулеров, начали активнейшим образом делать анонсы новинок для нового процессорного разъема. Мы отобрали один из самых интереснейших "монстров ветрообдува". Знакомьтесь: Thermalright Ultra-120 eXtreme 1366 RT. 120-миллиметровый вентилятор кулера вращается со скоростью 1600 оборотов в минуту, уровень шума — меньше 28 дБ. Радиатор девайса содержит шесть 6-миллиметровых тепловых трубок и 52 алюминиевые пластины. О цене этого "мегавентилятора" пока еще ничего не известно.



Palit решила поиграть мускулами

Компания Palit Microsystems представила на суд общественности одну из самых быстрых графических карт в мире — Revolution 700 Deluxe. По заявлениям Palit, это, опять-таки, первый в мире индивидуальный дизайн платы на основе HD 4870 X2. Новинка использует два графических процессора с повышенной до 750МГц тактовой частотой и памятью, работающей на частоте 3,8ГГц (GDDR5, 2Гб). Модель использует 1600 потоковых процессоров. Система охлаждения в плате Revolution 700 Deluxe, которая закрывает собою целых два слота для PCI (или PCI-Ex.1), представлена двумя вентиляторами и четырьмя теплотрубками. Новинка — первая на основе HD 4870 X2 карточка с четырьмя возможностями вывода изображения на экран: DisplayPort, HDMI, Dual-link DVI и D-Sub. Цена этого "монстра" пока не известна.

BFG о главном. В корпусе компьютера

Совсем недавно американская компания BFG Technologies пополнила линейку выпускаемых ею блоков питания двумя сериями — LS и MX. Пока что в каждой из них есть только по две модели мощностью 550 и 680 Вт. Это LS-550, LS-680, MX-550 и MX-680. Все четыре блока соответствуют стандартам ATX12V 2.2 и EPS12V, что гарантирует совместимость с самыми современными системами.

Новые блоки питания от BFG имеют четырехканальную организацию питающей шины +12В. Наиболее мощные модели LX-680 и MX-680 по каждому из каналов могут обеспечить ток нагрузки до 20А. Ток нагрузки по шинам +3,3В и +5В достигает 24А и 30А соответственно.

Встроенная защита обезопасит от коротких замыканий, а также от перегрузок по току и напряжению как источники, так и питаемые устройства. Пока что известно о цене младших моделей блоков питания: стоимость MX-550 равняется $110, а за MX-680 просят $135.

S3 Graphics собирается потеснить AMD/ATI и NVIDIA

Корпорация S3 Graphics анонсировала новое поколение графических процессоров Chrome 500. По громогласным утверждениям производителя, теперь простые пользователи получат в свое распоряжение возможности воспроизведения дисков Blu-ray и видео высокой четкости (HD), а также полноценную поддержку ни много ни мало DirectX 10.1 и OpenGL 3.0. Первой ласточкой серии стала карта Chrome 530GT. Частота ядра составляет 625МГц, а 512Мб 64-битной памяти — 1000МГц. Если кто не понял, в чем тут подвох, напишем еще раз — 64-битной памяти! Энергопотребление новинки составляет всего лишь 25 Вт, цена — щадящие $45. Для подключения в видеокарту встроены порты HDMI и DVI. Заказать девайс можно на официальном сайте производителя.

РЕЛИЗЫ

Игра	Жанр	Объем/дата	Издатель в мире/СНГ	Разработчик	Рейтинг*
УЖЕ ВЫШЛИ					
Silent Hill: Homecoming	Horror-экшен от третьего лица (TPA)	(нет данных)	Double Helix Games	Konami	-/-
Sacred 2: Fallen Angel	Экшен, ролевая игра (action/RPG)	18000 MB	cdv Software Entertainment / Акелла	Ascaron Entertainment	71,4% (14) / -
World of Warcraft: Wrath of the Lich King	MMORPG, дополнение	(нет данных)	Blizzard Entertainment / Софт Клаб	Blizzard Entertainment	92,3% (14) / -
Football Manager 2009	Футбольный менеджер	2500 MB	SEGA	Sports Interactive	84,6% (9) / -
Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir	Ролевая игра (RPG), дополнение	5900 MB	Atari	Obsidian Entertainment	76,0% (3) / -
Need for Speed: Undercover	Аркадный автосимулятор	5200 MB	Electronic Arts	EA Black Box	56,0% (5) / -
Left 4 Dead	Экшен от первого лица (FPS)	4200 MB	Valve Software / Акелла	Turtle Rock Studios, Valve Software	88,0% (27) / 8,0
Legendary	Экшен от первого лица (FPS)	8300 MB	Gamecock Media Group / 1C	Spark Unlimited	45,4% (5) / -
Tomb Raider: Underworld	Экшен от третьего лица (TPA)	7300 MB	Eidos Interactive / Новый Диск	Crystal Dynamics	82,6% (7) / -
Disney's Bolt	Аркада	(нет данных)	Disney Interactive Studios / Новый Диск	Avalanche Software	-/-
The Sims 2: Mansion & Garden Stuff	Симулятор жизни, дополнение	480 MB	Electronic Arts	EA Redwood Shores	-/-
Spore: Creepy & Cute Parts Pack	Симулятор эволюции, стратегия, дополнение	800 MB	Electronic Arts	EA Redwood Shores	-/-
Europa Universalis: Rome — Vae Victis	Стратегия в режиме реального времени (RTS), дополнение	(нет данных)	Paradox Interactive	Paradox Interactive	75,0% (1) / -
A Vampyre Story	Приключение	3350 MB	The Adventure Company / Акелла	Autumn Moon Entertainment	-/-
Gothic 3: Forsaken Gods	Ролевая игра (RPG), дополнение	3000 MB	JoWooD Productions	Trine Game Company	-/-
Dynasty Warriors 6	Слэшер	4700 MB	KOEI	Omega Force	30,0% (1) / -
"Противостояние: Принуждение к миру"	Стратегия в режиме реального времени (RTS)	(нет данных)	Руссобит-М	Red Ice Software	-/-
Prince of Persia (2008)	Экшен от третьего лица (TPA)	(нет данных)	Ubisoft Entertainment	Ubisoft Montreal	-/-
Grand Theft Auto 4	Экшен от третьего лица (TPA)	15200 MB	Rockstar Games / 1C	Rockstar North, Rockstar Toronto	93,8% (6) / -
"Анабиоз: Сон разума"	Экшен от первого лица (FPS)	(нет данных)	Atari / 1C	Action Forms	-/-
ГОТОВЯТСЯ К ВЫХОДУ					
Street Racing Stars	Аркадный автосимулятор	11 декабря	Новый Диск	Supreme Bit Entertainment	-
War Plan Pacific	Стратегия в режиме реального времени (RTS), варгейм	16 декабря	Shrapnel Games	KE Studios	-
"Операция "Багратион"	Стратегия в режиме реального времени (RTS)	18 декабря	Новый Диск	Wargaming.net	-
The Tale of Despereaux	Аркада	19 декабря	Atari	Brash Entertainment	-

** Сводный рейтинг приведенных в таблице наиболее популярных (по количеству "хитов" на nforce.nl) релизов по данным сайта gamerankings.com на момент сдачи материала, в скобках указано количество источников из игровых СМИ. Через слэш приводится пользовательский рейтинг по данным gamerankings.com на 5 декабря, в скобках — количество проголосовавших.*

НАША ПОЧТА

Привет, друзья! В дни, когда осенние хиты раз за разом бьют все мыслимые рекорды по продажам, мной был замечен новый поворот в умах девелоперов — и я незамедлительно постараюсь рассказать о нем вам. До последнего времени консоли уверенно отвоевывали у PC рынок компьютерных игр, виной чему было засилье пиратов, забиравших у разработчиков добрую половину "урожая". И вроде бы остановить эмиграцию было уже не возможно, но тут создатели "PC only"-проектов один за другим начали объявлять бойкот консолям и даже снижать меры по борьбе с пиратами. Вначале Blizzard, создательница сверхпопулярных тайтлов, объявила о своем намерении игнорировать консоли в своих будущих проектах (в частности Diablo 3). Затем корпорация Stardock опубликовала "Билль о правах игрока", в котором среди прочего значилось: "Игроки имеют право требовать, чтобы игры, установленные на их компьютерах, не требовали наличия CD или DVD в приводе при запуске". А недавно издатель "Ведьмака" CD Project объявила, что намеревается бороться с пиратством исключительно путем повышения качества продукции и предоставления дополнительного контента (дополнений, новых модулей) обладателям лицензионных копий. Как видите, на пробуждение нашей совести элита геймдева тратит миллионы. Отвечать каждый из нас будет, как водится, рублем всякий раз, когда приходит в магазин за дисками.

Ну, а в сегодняшней почте вы сможете прочитать, как наши самые лучшие читатели будут пробуждать совесть авторов "ВР", а я, почтальон Ануриель, буду на эти замечания отвечать.

Сергей aka Regis
<regis_vampire@mail.ru>

Приветствую Доблестного защитника Почтового фронта всеми любимой "ВР" (Привет, Ануриель!).

(Привет, Читатель с вампирским именем!)

Вот прочитал статейку в рубрике "Креатив" за авторством Сахема (за что ему Гранд спасибо!). Конечно, такую красоту я сделать не смогу (всему виной кривость рук и боязнь ежиков:)), но ОЧЕНЬ интересно... Так вот... Надыть развивать эту рубрику :). Для начала берем в охапку товарища DraGonX'а и делаем статейку по Фотошопу/web-дизу, ибо это очень интересная тема :). Потом, может, подтянутся другие креативщики, а они подтянутся!

Моддинг в "ВР" не рождается, а лишь вновь поднимает голову. Раз тема интересна, незамедлительно отправляйтесь в архив "ВР" к статьям SilentMan'а.

Не спорю, что очень нужны гайды по SDK для разных игр :). Потому что с нуля сделать что-нибудь в редакторах тяжеловато, а Интернет есть не у всех :). Но есть одно НО: в одной статейке много не объяснишь ;).

В одной статье, можно сказать, вообще ничего объяснить нереально. Руководства к редакторам содержат десятки страниц и множество рисунков. Если сжать их содержимое до газетной полосы, то едва ли даже автор сможет что-то из своей статьи понять.

Что же до Интернета, так даже через 10 или 100 лет, когда он будет у всех, у кого-то его все равно не будет ;)

Вот, наверное, все... Хотя...
П.С. DraGonX, полностью поддерживаю твою точку зрения насчет "забивания мозга играми". Я тоже начинаю баловаться веб-дизом, но сам не рисую, а только делаю шаблоны для CMS (всему виной та же кривость рук :( ). Для развития темы предлагаю всем интересующимся личностям создавать фансайты по играм и не только :), но не надо сразу лететь на тот же "юкоз" (ucoz.ru) и создавать сайты-однодневки, ибо их и без вас много :). Чтобы сделать хороший сайт, необязательно вкладывать деньги :). Если знать, где и когда, то можно найти бесплатный и хороший хостинг с доменом в придачу (ru, com, net);). Советую всем для начала собрать команду единомышленников, с которыми можно сделать такой сайт. И вперед!

IMHO, все даже веселее: сегодня в сетевом маркетинге начальный капитал, разработка дизайна и раскрутка сайта являются вещами второстепенными. Едва у вас появится идея хорошего сайта, начинайте планировать, каким образом сайт будет приносить вам прибыль. Собственно, это и является самой актуальной проблемой: ничего, кроме рекламы, обычно в голову не приходит.

Собирать команду не так уж обязательно. При должном усердии можно в одиночку создать сайт, который будут посещать ежедневно тысячи человек.

П.П.С. Пару слов о письме Tuttik'a... Не спорю, новые книги нужны (как-то не интересно читать, как гусары на балах зажигали:)). Но тут есть и свои минусы... Попробуй заставить какую-нибудь девчонку прочитать 7 книг о Ведьмаке :). Для нас это очень интересно, а для них?

И для них интересно, с удовольствием читают и обсуждают. Хотя, разумеется, не все. А вот как раз всякие "пробы заставить" и обрекают хорошие книги на ненависть школьников.

П.П.П.С. DotA — Зло, я из-за нее все лето не мог от компа оторваться (с соседом по сетке гамали), но как-то оторвался :).
П.П.П.П.С. Газета Рулит :).
П.П.П.П.П.С. Только не надо говорить, что газета только об играх и что тут нет места для дизайна :). Мы ведь знаем, что ты, Ануриель, хороший и заставишь впихнуть в газету эту дизайнерскую статейку :).

Вот летом, когда игр будет мало, наступит время креатива.

П.П.П.П.П.П.С. Где "Блиц" O_o?

Нету его. Совсем-совсем нету.

Тут уж точно все :). С уважением, Сергей aka Regis.

Кто к нам с уважением придет, тот уважаемым и уйдет. Всего хорошего, Сергей!

Dick
<Dick-mail@mail.ru>

Здравствуйте, уважаемая редакция "ВР" и лично Anuriel. Являюсь вашим постоянным читателем уже 5 лет и не без интереса отношусь ко всем изменениям. В прошлом номере "ВР" от 11.2008 г. прочитал письмо Нова. Кукуруза. А вынудил меня написать письмо Ваш комментарий, уважаемый Anuriel, по поводу расширения книжной рубрики. Я считаю, что "ВР", прежде всего, газета об играх, а не о книгах и фильмах. По странице на книги и фильмы вполне хватает. Пожалуйста, не превращайте "ВР" в очередную "Теленеделю" или же "Литературную газету".

Даю слово, в "Теленеделю" наша газета не превратится. Центральной темой останутся компьютерные игры.

На это есть другие специализированные издания. А если уже и расширять какие-либо рубрики, то было бы не лишним выделить отдельные рубрики для каждой из next-gen-консолей с обзором выходящих игр на них. Смотришь, и люди бы узнавали об играх, которые впоследствии портируются на PC, на пару месяцев раньше. Вспоминается, как мой знакомый, купивший газету, где был обзор PC-игры, воскликнул: "Так я ее полгода назад прошел!"

Некоторые уже в Diablo 3 играли и скрины из Half-Life 3 видели.

Также хочу обратить внимание на письмо "Читателя без имени" по поводу рубрики "Прохождение". Я считаю, что далеко не лишним было бы публиковать прохождение некоторых игр, которые геймерам сложно пройти. Не все же "Профи"!
И особенно хотелось бы отметить "творческий креатив" уважаемого AlexS по поводу его обзоров в "Новостях консольных". Уважаемый AlexS, если Вам, как автору, пишущему "Ретроспективу", не известно, что большинство игр портируется именно с консолей на PC, а Sacred 2 и Dragon Age — это скорее исключение, чем правило, то, может, лучше и дальше писать в "Детский уголок"?!

Тут AlexS справедливо замечает, что никогда не писал "обзоров для "Новостей консольных", и это наводит на мысль, что гражданин Dick раза в два менее внимательный, нежели уважаемый и раза в два менее вежливый, нежели внимательный.

Благодарю за внимание. С уважением, Dick.

Ваши замечания никогда не остаются без внимания. Спасибо, Dick.



Доброго времени суток, уважаемая редакция "ВР" в общем и Anuriel в частности!

Добрый день, ибо сейчас именно день.

Прежде всего, хочу сказать, что "Виртуальные радости" — моя любимая газета, каждый выпуск которой я жду с нетерпением. Читаю газету уже давно и никогда в ней не разочаровывался. Но! (Ох уж это но!) Ноябрьский выпуск вызвал у меня недоумение и растерянность. Объясните, очень прошу, как можно было "пропустить" такие игры, как Fallout 3, Far Cry 2, Dead Space (я был настолько удивлен, что стал разыскивать предыдущий выпуск, подумав, что я чего-то не дочитал)! Неужели эти игры оказались нестоящими внимания, менее значимыми, чем статья про моддинг и "Своя колокольня"? Нет, это, конечно, интересно, статья про моддинг так и вообще побудила меня к действию, и только отсутствие практики в обращении с электроникой и не очень ровные руки отбили у меня желание сейчас же разобрать мой системник и "оттюнинговать" его. Но с не меньшим удовольствием я прочитал бы эту статью и в следующем месяце.

Как говорилось в "Интро" к прошлому номеру, все названные вами хиты вышли буквально за пару дней до сдачи номера в печать. За это время возможно было написать только очень некачественные обзоры, поэтому мы решили, что рецензии на эти игры появятся в декабрьском номере, который вы сейчас читаете.

Насчет колоколен... Это прекрасно, что люди хотят поделиться своим взглядом на игры, но вот зачем разбирать еще и фильмы? Если бы была "засуха" на хорошие игры, я бы понял. Но обзор Fallout 3 никакая "колокольня" не заменит. Едем дальше. Может быть, это ощутил только я, но критика (не всегда справедливая), которая была в "НП", все же повлияла на качество обзоров. Они стали суше. С ностальгией вспоминаю те обзоры, которые писались, как сказки, описывались, как реальные события. И может, это и непрофессионально, но для меня такие обзоры давали намного больше полезной информации, в частности о впечатлении, которое оказала на автора игра. Ведь игра — не только и не столько качество графики, звука, физики, сюжета... За это ли мы любим игры?

Не могу отвечать за всех авторов. Но если предположить, что на стиль обзоров повлияла критика, значит, мы всего лишь адаптировались к требованиям читателей. Возможно, причина просто в том, что у новых авторов другой подход к написанию статей или в чем-нибудь еще. Трудно сказать.

Если еще любим. Стал за собой замечать, что сейчас устанавливаю одну игру за другой, едва ли прохожу наполовину и удаляю. Не трогает за душу игра, не западает в сердце. К чему бы это? Может, старею...)))

Не раз замечал, что "стареющие" геймеры предпочитают более художественные обзоры. И это понятно: раз игра не представляет интереса, значит, и информация о ней не интересна.

До встречи, любимая "Виртуалка"! Спасибо, уважаемый Anuriel, за ваш труд! ;-))) Надеюсь, не слишком сумбурно?

Все в полном порядке. До встречи и будьте снисходительнее к играм и обозревателям.



Спартак
<gladiatoriel@mail.ru>

День добрый, незабвенный Почтальон и вся геймерская братия.

Добрый день. Раз вы читаете мои слова, значит, про меня и впрямь еще не совсем забыли =)

Первый раз пишу в мою любимую газету письмо с критикой (ибо сам отношусь скептически ко всяким критиканам по поводу и без). Хде, позвольте узнать, у вас обзор "Сакред 2"??? Я понимаю, что могли не успеть к моменту выхода газеты в печать, но отсутствие упоминания даже (!) в списке "уже вышедших" и "готовящихся выйти" меня просто "убило".

Рано еще было Sacred 2 обозревать. Но теперь рецензия готова, оценка (8 баллов) поставлена, впечатления (позитивные) прилагаются. Осталось только отстоять очередь на публикацию.

Впрочем, это не единственный повод для моих стенаний. Не верю (как Станиславский), что мимо бдительного "виртуального" ока прошмыгнул незамеченным очень достойный проект под названием Mount & Blade, который должен (ну просто обязан!!!) иметь у себя каждый геймер, любящий action/RPG. Игр, настолько затягивающих с первых минут, лично я уже давно не припомню со времен "Дьябло" и "Готики". Плюс в этой игре заложен огромный модмейкерский потенциал (один только уже готовый для игры мод противостояния Великого княжества Литовского и Ордена Крестоносцев со всеми существовавшими в то время войсками чего стоит!). И ведь это не единственный плюс. В игре здорово сделаны штурмы замков, когда сам ведешь свое воинство в атаку и лично участвуешь в битве. К тому же, не самая маленькая глобальная карта, на которой десятки деревень и замков, с которыми игрок волен поступать, как ему заблагорассудится. Ну и, конечно, экипировка, торговля, рыцарские турниры, как минимум 5 государств, королям которых (или ханам) можно присягнуть на верность, NPC, которых можно нанимать, одевать и улучшать, усовершенствованные показатели атаки при езде на коне (можно взять копье и на полном скаку атаковать вражин!). В общем, плюс, плюс и "фулл респект" разработчикам. Думаю, что те из геймеров, кто пропустит сей шедевр, в дальнейшем сильно пожалеют. Поверьте, игра стоит того.

У замечательной игры Mount & Blade есть одна серьезная проблема: на нее бессовестно жалеют деньги издатель (Paradox) и разработчики (гр. Явуз и его жена). По этой причине игра уже 3 года как свободно продается всем желающим, однако до сих пор не выглядит завершенным проектом. Разумеется, можно написать обзор, поставив 6 баллов и назвав в минусах отсутствие сюжета, примитивнейшие квесты, отсталую графику и звук, пустые поля в меню и диалогах, на месте которых должны бы находиться рисунки. Только я не думаю, что такой обзор увеличил бы продажи игры. Лучше уж подождать выхода менее сырой версии Mount & Blade.

За сим откланяюсь, утирая слезы железной перчаткой, ваш Спартак.

Много побед вам, Спартак!

Здравствуйте, уважаемый Почтальон и не менее уважаемая газета!
Читаю "Виртуальные радости" я непродолжительное время (чуть больше года), но, надо признаться, чрезвычайно восхищен вашими успехами. Для меня как для человека, не имеющего Интернета, это издание просто как манна небесная! Как компас. Ведь на прилавках чуть ли не еженедельно появлялось множество новых игр, фильмов, книг. А деньги я, к сожалению, не печатал и не печатаю до сих пор. В результате начинал метаться между продуктами всей этой развлекательной (и не очень) индустрии, оценивая качество очередного ваяния по скупым описаниям сзади упаковки либо обертке. А тут издатели поднаторели! Могут дать ну такое уже описание игре, что понесешься к кассе сломя голову, чтобы не дай бог не отобрали ее по дороге. Теперь же просто тратишь небольшую сумму денег и этим самым ограждаешь себя от выбрасывания на ветер сумм, в десятки раз больших стоимости газеты.
В общем, большое спасибо!

Мне бы очень хотелось познакомиться с авторами аннотаций, которые русские издательства помещают на коробки с дисками. Хватило же у кого-то ума на диске с отвратительным дополнением к Gothic 3 написать: "Огромное количество ново-

го вооружения и экипировки, увлекательные квесты, мир, реагирующий на действия игрока и подстраивающийся под него", и так далее. Спорю на свой винчестер, что автор этих слов про "Отвергнутых богов" ничего не знает и знать не хочет.

Пишу я по одному вопросу, который плотно засел у меня в мозгу и не желает оттуда выбираться. Короче, хочу поделиться этой заразой и узнать ваше мнение. Читая новости игровой индустрии, то и дело натыкаешься на сообщения о том, что в такой-то стране запретили очередную игру. Причем причины запретов, по сути, схожи между собой. А точнее, за то, что (№1:) в игре слишком много насилия (или за то, что оно вообще есть). За то, что (№2:) там есть вещи типа "секс, наркотики и рок-н-ролл" (насчет последнего я, конечно, пошутил). За то, что (№3:) очередной подросток выпрыгнул из окна, оставив записку примерно следующего содержания: "Я покончил с собой, потому что не могу пройти 13-й уровень в "Супер Марио". Или же (№4:) он, "как в ГТА", выкинул водителя из машины и поехал кататься. Мне кажется, что первые два пункта — это камень преткновения или как там его в данной ситуации. Потому что создатели игр всегда стремились к реалистичности, стремятся к ней до сих пор и, наверное, будут стремиться. И чем лучше у них это получается, тем жестче становятся игры (как в глобальном смысле, так и в мелочах). И оказывается, что эта самая реальность расстраивает детскую и не очень психику! Ну, это еще само по себе понятно. Но почему же эти добрые дяденьки и тетеньки берегут нас от жестокостей ВИРТУАЛЬНОГО мира!? Почему вместо того, чтобы сделать лучше ЭТОТ мир, они тратят деньги и время на виртуальный? Ведь это бессмысленно, потому что тот мир напрямую зависит от этого, потому что реальность всегда будет находить отражение в играх (потому в них, в принципе, и играют).

У меня родилось подозрение, что эти "борцы за справедливость" просто таким извращенным образом играют в эти самые игры. Они не могут справиться с реальной преступностью (и всем подобным), зато с виртуальной у них все отлично выходит. Чем не забава? К тому же, самооценку поднимает...

Благодарю за мнение, но не удержусь от оппонирования.

Игра — это произведение искусства, в ней заложен позитивный опыт разработчиков. Игроки этот опыт перенимают в большей или меньшей степени. В нестандартных ситуациях, когда собственного опыта не достает, людям ничего не остается, как использовать заимствованные знания. Например, каждый из нас знает, что нужно стирать отпечатки пальцев, чтобы скрыться от милиции. Нас этому родители учили? Нет. Может, мы в школе это узнали? Тоже нет. Помогает всеобщая осведомленность о методах дактилоскопии в деле борьбы с преступностью? Снова нет.

Тут придется опять повторить, что теоретически каждый может утверждать, будто насилие по телевизору, в фильмах, книгах, играх, в рекламе, по радио ничуть не влияет на образ действий человека. Можно сказать, что, если весь мир стилизировать под работы Босха, никто из нас лишнего раза не моргнет. Так говорить можно, несмотря на то, что эти слова являются вредной и опасной неправдой.

В России каждый год 30 тыс. человек гибнет от наркомании. Если вам скажут, что хотя бы одного из этих людей можно спасти, запретив слово "морфин" в Fallout 3, вы стерпите столь серьезный удар по реалистичности игры?

Вы, Anuriel, (или кто-то другой), возможно, скажете: "Ведь пункты №3 и 4 тоже вполне реальны и с ними нужно считаться!" По мне, так такие люди в любом случае совершили бы что-нибудь подобного рода. Если бы не было игр, они бы сделали это из-за (или во имя) чего-нибудь другого, но сделали бы в любом случае, рано или поздно. Если, конечно, на них кто-то или что-то не повлияет (возможно, они сами). В данном случае они похожи на людей, которые (при Анне Иоановне, кажется), напившись, кричали "слово и дело" и указывали на любого прохожего. Ну а того, соответственно, хватали — и в пыточную. А там в чем угодно признаешься...

Тема большая и богатая на необычные частные случаи. Тем, кто хочет получить реальные знания по теме, советую почитать серию статей "Ужасы игровой индустрии" (games.cnews.ru/lenta/645602 и др.) Также надеюсь услышать личные мнения: пишите — обсудим.

Но с чем я согласен, так это с тем, что, чем моложе игрок, тем более "мягкими" должны быть игры, в которые он играет. Все-таки много игр, которые могут принести, в отличие от жизни, только плохие эмоции. Ну, тут они свой план по полной программе выполняют (хотя у нас это вообще не чувствуется — узнаю из СМИ).

Игры выполняют? Или цензура? С последним не согласен: считаю, в Беларуси возрастных ограничений на игры фактически не существует.

Мне, кроме того, еще и обидно, что все это происходит именно с играми. Это, наверное, оттого, что многие игры перестают быть таковыми. Для одних это, безусловно, здорово, такие игры эволюционировали в нечто большее, не теряя своей развлекательной сути и приобретая к тому же новые качества. Разработчики остальных, наверное, забыли, для чего вообще нужны игры. Игра — это одна из тех немногих вещей, которые не приносят ни вреда, ни особой пользы (в большинстве своем). И это отнюдь не плохо. Потому что игры приносят счастье, те мимолетные мгновенья, в которые мы забываем обо всем, в которые довольны тем, что у нас есть, которые делают из нас людей в лучшем смысле этого слова. Ведь жизнь — движение из пункта А в пункт Б. И, к сожалению, мы не можем ничего поделать с длиной этого отрезка, длиной жизни. Зато мы можем сделать ее шире. И игра — одна из тех вещей, которая помогает сделать это как нельзя лучше.

Худший человек в этом мире — это который в мгновения счастья сунет вам под нос счет. Не хочу быть этим человеком. До встречи и спасибо за письмо!



Приветствую тебя, Ануриэль, Владыка Анурионана, Хранитель свитков, содержащих мудрость услаждающихся Хворью Алых Зениц от начала времен октября 2007 до окончания времен ноября 2008, Справедливый Судия несправедливости, Палач, чей карающий меч занесен над головами всех дерзнувших возвысить свой глас из пучин косности и уныния. Многих Тебе лет жизни и только добрых видений пред Твоим "хрустальным" ЛСД "шаром".

Сие письмо порой невозможно перевести на низкий штиль. Ануриель — это я, Анурионан — это мой сайт. Красные глаза — это отличительный признак вампиров, темных эльфов и геймеров. Хрустальный шар и ЛСД я принима... то есть применяю в своей работе. Очевидно, что автор так называет монитор.

После того как злобные вихри Внешнего мира унесли от Нас Твоего предтечу Никколаса Мудрого, сердца Наши возопили к Царице Марианне, умоляя дать Нам нового Хранителя, дабы услаждал он очи Наши своими мудрыми писаниями, дабы сердца Наши могли доверить Ему труды душ Наших. И Великая Царица снизошла до Нас со своего сияющего престола и дала Нам Тебя — Второрожденного Хранителя Ануриэля. Однако мое черное сердце не приняло Тебя письмопомазанником. Целых два месяца пребывал я в унынии, читая Твои речи. Два долгих месяца, которые страдал, утратив веру в мудрость Царицы Марианны. Смятение завладело разумом моим: "Заговор, заговор проклятых FPSoHDR'ов! — твердил я себе. — Он не достоин быть Хранителем. В Его речах нет мудрости, они вгоняют душу мою в уныние. Почему Ануриэль, а не тевтонский летописец Георгий?" Десятки раз возвращался я к Твоим посланиям за те злосчастные месяцы. Сотни раз перечитывал их, пытаясь угадать, что бы изрек Никколас Мудрый на твоем месте, не будь Его мудрость безвозвратно утеряна для Нас...

Есть пословица: "Ты молчишь — дьявол торжествует". Редакция "Виртуальных радостей" всегда принимает во внимания ваши пожелания, вне зависимости от того, было письмо опубликовано в "Нашей почте" или нет, было оно приятным или оскорбительным. Год назад в редакцию не пришло ни единого письма с критикой Ануриеля, такая же картина сохраняется до сих пор. Это означает, что все, кто недоволен моей работой, просто необыкновенно ленивые люди.

Но наступила зима, и все переменилось. Я взял в руки свиток, дабы ознакомиться с новыми открытиями моих братьев по вере. О-о-о, с каким презрением глядел я на Твои словеса, раздирающие слова мудрости моих братьев, точно волчьи клыки раздирают плоть безобидных агнцев. Но я все равно читал их и... потешался. Сбылось! Спустя два месяца очи мои разверзлись, и узрел я Пришествие письмопомазанного Хранителя, мудрыми словами своими способного душу мою из уныния вывести, направить на путь Истины Своей, дать веру в общее дело Наше. Утихло Смятение в душе моей, и я сызнова веру обрел в Царицу Марианну, чье Провидение дало Нам достойного продолжателя доброго дела Никколаса Мудрого. ... (Дальше чернила растеклись. Представляемо на этом месте автор рыдал от счастья. Ну, или эль расплескал — прим. перев.).

Собственно, то же вещество размыло и комментарии почтальона.

Невидимо истекает время нашего существования, так невидимо миновало время покоя моего. И вот он — новый удар. Силы бесовские разум Твой одолели. Возжелал Ты подчинить себе души наши, обратить думы наши на изобретения лукавых FPSoHDR'ов. Ты предложил нам слово "грыд", начертав его древними рунами на ненавистном наречии орков. Что же оно значило — решетка или алчность? К счастью, братья мои сохранили преданность идеалам Никколаса Мудрого и сберегли свои помыслы чистыми. Презрели Они Твое предложение и не стали отвечать на него. Бунт Наш безмолвный возымел действие свое — Ты перестал навязывать Нам чуждые душам Нашим изобретения нечестивых еретиков. Но, орк меня сожри, я не могу с уверенностью сказать, что Ты был не прав...

С точки зрения простых людей, современная наука недалеко ушла от алхимии. Пока ее изобретения не станут модными и прикольными, никто не понимает их прелести. В каком-нибудь 1980 году Интернет тоже назвали бы нечестивым изобретением еретиков. Еще год назад лишь единицы слышали про Большой адронный коллайдер. Сегодня мало кто знает про грид. Но это, конечно, не наше геймерское дело.

Другой разговор, что никто, кроме нас, не может судить, как скажется появление этих штуковин на мире компьютерных игр. И тут не вредно бы совершить паломничество на несколько абзацев вверх к уже упоминавшейся пословице.

С тех пор немало седых волос добавилось на моей голове. Ежемесячный свиток "Радостей" продолжает нести добро в наш злой и коварный Мир. Ныне каждый месяц Мы имеем возможность постигать плоды мудрости таких почитаемых Всеми братьев, как маг гильдии чародеев-аграриев "Новая кукуруза" Киврил Гелиос, эллинский философ Фантом Сиксхандридсикстисикс, почтеннейший восточный мудрец Адлер etc. Их познания росли на наших глазах и ныне досягнули небесных вершин. Провидение правило Тобой, когда Ты снисходил до их Творчества и дозволял им донести свои размышления urbi et orbi в ежемесячном свитке "Радостей". Ты дал им путь в Свет, наставлял их на стезю Истины, опекал их, как радетельный Отец. Некоторые из них уже пишут свои трактаты. Я с превеликим наслаждением прочитал замечательный трактат Адлера о Всеобщих войнах Империй. Но были и те, чьи послания не несли в себе ни мудрости, ни радости. Их Ты порицал со всей строгостью так, как они этого заслуживали. С тех пор я нарек Тебя Ануриэлем Строгим — Второрожденным Хранителем свитков, alma pater послушников мудрости, справедливым Судией несправедливых, защитником сирых и убогих. И сдается мне, будто строгость твоя принуждает некоторых братьев по Вере не подписывать свои послания, в страхе быть осужденными Тобой за инакомыслие.

Тут, по большому счету, не согласен: я никогда специально не выбираю, кого критиковать, а кого "опекать". Просто стараюсь расширить взгляд на проблему. Если у человека хватает упорства и высказывание противоположной его тезисам точки зрения не разрушает тут же ход его мыслей, к его словам начинают прислушиваться.

Чувствую, что истомил Тебя, ведь у Тебя столь много важных дел. Если я потороплюсь, то поспею отослать послание еще сегодня.

Прощай, Ануриэль, здоровья Тебе и Твоим ближним. Я не все еще поведал. Если рука моя будет крепкой, а разум светлым, если смерть не застанет меня спящим, я напишу Тебе еще раз.

Буду ждать и надеюсь, что критика окажется своевременной и актуальной.

Я не ставлю в конце этого послания свое имя. Но не из страха пред Тобой, а единственно потому, что имя мое слишком неизвестное, чтобы его называть.

Все же лучше хоть как-нибудь подписываться, чтобы другие читатели могли сказать, кому они в своем письме отвечают.



LanceSLaM
<LanceSLaM@yandex.ru>

Приветствую всех сотрудников любимых "ВР". Пишу впервые, так что можно будет посчитать за первый блин комом:) Начнем-с.

Добро пожаловать в нашу компанию. Рассказывай, какие мысли не дают покоя?

Прочтение "НП" любого выпуска обязательно оставляет в душе что-то, над чем есть задуматься геймеру. Геймеру не как игроку, но как человеку со своими мнениями, принципами и характером. Так вот: игры, так или иначе, оказывают влияние на формирование характера. Общественное мнение (обычных людей:)) на этот счет нам давно известно. Сами-то мы, конечно, понимаем, что это далеко не так. Перейдем к формированию нашего характера (больше ничего не придумал). Моя мысль о том, что игры все-таки влияют положительно. Нет, скорее они сами положительные, ну или большинство из них. Дело в нас: при выборе между темной и светлой стороной, естественно, выбираем светлую. А это потому, что душа наша изначально стремится к добру. И, формируя своего доброго персонажа (9 из 10 в RPG), мы думаем, что так и должно быть.

Если под "светлыми" и "темными" вы имеете в виду "Дозоры" Лукьяненко, то они символизируют альтруизм и эгоизм. Выбор между двумя последними зачастую происходит неосознанно и, к сожалению, не всегда удачно.

Но добро легко формировать только в виртуальности. Например, я при выполнении "злых" мыслей чувствую себя странно (это я, что ли, демон?), хотя в реале часто не замечаю неправильных поступков. Так почему же поведение в играх часто не соответствует реальности? Ответ, я думаю, прост: мы, геймеры, сильно любим игры, причем настолько, что не можем в них поступать плохо или хотим увидеть в играх "Я" — доброе. Но, повторюсь, в играх-то это легко, в отличие от реальности. Вот и выходит, что в виртуальности мы значительно добрее (именно добрее, а не лучше). Так может, сильнее полюбить жизнь — так же, как и игры? И вдруг станем добрее?

P.S. Письмо, может, и громкое или даже сумбурное, но мысль, я думаю, моя ясна. Удачи вам, "ВР", я вас люблю так же, как игры :)))).

Спасибо за позитивное письмо. Игра воспитывает тогда, когда на злое действие незамедлительно следует карающее противодействие. В этом случае не важно, играете вы добрым героем или злодеем: сказка с вашим участием закончится так, как и положено сказке: уроком доброму молодцу.

***

В следующем месяце слова "нет тем для обсуждения" предлагаю считать ересью. Не за горами выбор игры года, а мы до сих пор не провели рыцарские турниры среди фанатов в честь игровых хитов. Непорядок! Жду ваших впечатлений, восторженных и возмущенных. До встречи в новом году!

Артем Дыдышко aka Anuriel
(anuriel.vr@gmail.com)

СВОЯ КОЛОКОЛЬНЯ

Pure



Есть проекты, главная задача которых — не заставлять нас решать сложнейшие тактические задачи, придумывать план экономического развития страны на ближайшие десятки лет и искать по несколько часов выход из какого-нибудь подземелья, а просто подарить море удовольствия после тяжелого рабочего дня. Pure — как раз одна из таких игр. Здесь не нужно целый вечер сидеть перед таблицами и высчитывать, какую резину поставить при определенной температуре воздуха или сколько топлива залить в бензобак, и не нужно наматывать сотни кругов практики 1, практики 2, квалификации 1 и квалификации 2. В этой игре вы просто оказываетесь на трассе с трамплинами, ваша задача — набрать как можно больше очков с помощью трюков или прийти к финишу первым. На этом все. Расчет угла поворота, разогрев двигателя, плавный обгон соперника, постоянное слежение за подвеской авто, чтобы машина не сорвалась в занос, — забудьте все это как страшный сон. Потому как здесь вам будет совершенно не до этого: трюки над пропастью, 15 соперников и море веселья. Плюс для игры не нужно покупать какой-нибудь Logitech G25 по стоимости средней видеокарты. Прелесть, а не проект, правда?

Если отмотать события в памяти на несколько лет назад, то можно вспомнить тайтл, который стал прототипом для Pure — MX vs. ATV Unleashed. Эта игра была забыта из-за слабой графики, высокой сложности и необходимости в приобретении геймпада. Да и технологии тогда не позволяли воплотить все как надо: деформируемый ландшафт был еще в диковинку (хотя сейчас он тоже почти нигде не используется), физика тоже была не совершенна. Сейчас же совсем другое дело: на дворе XXI век, точнее 2008 год. Появляются современные движки, которым по силам выдать великолепную графику, красивые пейзажи, детализированные модели и, конечно же, настоящую грязь вкупе с физически корректным изменением поверхности трассы (это и есть тот самый деформируемый ландшафт). Вроде бы больше ничего не нужно — осталось лишь грамотно перенести концепцию MX vs. ATV Unleashed на современные технологии. Так и получилось. Pure — это очень красивая, динамичная, веселая игра.

На протяжении всего Мирового турне (World Tour) вы будете ездить по живописным лесным, пустынным и тропическим трассам. Никаких серых скучных локаций: все буквально пестрит яркими цветами. Квадроциклы радуют глаз своей детализацией, а пейзажи детально прорисованы. Даже куртка гонщика пачкается после нескольких проездов через грязь. Игра начинается с обучения, где показываются основные принципы: прыжки, трюки и использование нитро. Далее нам необходимо создать с нуля свой первый ATV — и тут у Pure есть что продемонстрировать: практически каждая деталь цепляется отдельно; вы выбираете цвет, форму и заодно определяетесь со стилем вождения. Всего есть пять характеристик: скорость, разгон, управляемость, трюки и нитро. Как обычно, прокачать все и сразу не получится — и тут приходится выбирать. Редактор огромен — нет, не такой, как в Spore, но близко к тому. По ходу игры открываются новые детали и запчасти, а также цвета для них. В целом, разработчики выполнили свое первое по списку обещание: редактор должен быть таким, чтобы в онлайне не было ни одного одинакового квадроцикла. По их же заверениям, всего насчитывается порядка 65000 вариаций. Охотно верим. Здесь существует примерно 10 видов рулей, двигателей, подвесок, амортизаторов, каркасов, форм сидений... Даже рукоятки можно выбрать самому. Нужно отдать должное девелоперам: они не только скопировали идею MX vs. ATV Unleashed, но и привнесли в нее логичные детали. Например, вы не сможете сразу выполнить сложнейший трюк. До этого вам придется — как бы для разогрева — начинать с "элементарного", вроде сидения на руле. Затем разрешается исполнить трюк сложнее, и так далее. Нюанс второй: в режиме "Фристайл" на трассе разбросаны бонусы в виде удвоения очков, разрешения на исполнение профессионального трюка без разогрева или "канистры с топливом". Да, только во "Фристайле" есть эти бонусы, и только в этом режиме кончается горючее. В остальных — "Гонке" и "Спринте" — все по старинке. Название первого режима, в принципе, говорит само за себя: три круга, 16 гонщиков на трассе. "Спринт" почти ничем не отличается от "Гонки", за исключением количества кругов: их тут 5, но сами трассы небольшие, поэтому по времени вы едете примерно одинаково — что 3 длинных круга в "Гонке", что 5 коротких в "Спринте". О геймплее рассказать особо нечего. "Уделываешь" соперников, делаешь комбо, набираешь нитро, разгоняешься перед очередным трамплином, взлетаешь, делаешь комбо... Дальше пояснять нужно? Еще одно принципиально важное нововведение — отсутствие конкретных маршрутов. Везде есть объезды, неожиданные повороты и прочие мелочи. Но если попытаетесь срезать в неположенном месте, вас тут же вернут на трассу. Важность этих развилок заключается в том, что вы должны выбирать дорогу не по мини-карте и указателям, а на подсознательном уровне: вы интуитивно едете в нужную сторону, обдумывать каждый поворот не получится. Именно поэтому в игре нет маленького рисунка трассы в углу экрана. Если бы он был, описанный выше эффект сразу бы испарился. Здесь вам не нужно неотрывно следить за изображением трассы — все происходит само собой: как сами выберете, так и поедете. Управление — больное место всех подобных проектов. В Pure играть с клавиатуры можно, но в идеале геймпад все же понадобится. Слишком много клавиш задействовано (несколько видов трюков, на каждый из них — по 4 вариации), и, чтобы не растопыривать пальцы по всей клавиатуре, лучше приобрести джойстик.

Для таких проектов очень важен саундтрек — и он здесь удался. Большинство групп неизвестны; вы вряд ли захотите купить их альбомы, но вытворять сумасшедшие комбо над пропастью под такую музыку — сплошное удовольствие. Сетовать приходится лишь на невозможность добавлять свои треки.

С графикой все не так однозначно, как этого хотелось бы. С одной стороны, красивейшие пейзажи и детализированные квадроциклы, с другой — высокие системные требования и отсутствие деформируемого ландшафта. С последним не все ясно: он вроде бы есть, но срабатывает как-то через раз. Колея от колес остается, но подвеска почему-то не очень охотно "показывает" падение в эту самую колею.

У Black Rock Studio вышел отличный проект, в который сыграет почти каждый. В нем есть то, чего так не хватает современным тайтлам, — простота, веселье, азарт и жизнерадостность. Такое впечатление, что игру нарочно сделали излишне легкой — даже если вы не любитель гонок, вы вряд ли придете к финишу ниже третьего или четвертого места. К недостаткам стоит отнести лишь высокие системные требования, легкость, небольшую продолжительность и отсутствие физической деформации трассы, которую обещают чуть ли не в каждой гонке, но к релизу почему-то убирают. С последней было бы еще лучше. Вспомните SEGA Rally: там 6 соперников, а какая грязь была, а здесь — 16 квадроциклов на трассе... Если вы устали после учебы или работы и хотите отдохнуть — вперед: Pure не может не понравиться.

Оценка: 8.5

Вывод: Яркая, красивая игра, в которой можно подлететь на сотню метров в воздух, исполнить несколько трюков и благополучно приземлиться. До следующего поворота с новой горкой.

Станислав Иванейко

Мадагаскар 2

Можно долго спорить о том, стоит снимать сиквелы или нет, однако, как показывает практика, обычно продолжения полюбившихся нам фильмов и мультфильмов получаются, мягко говоря, не очень. Конечно, из каждого правила есть исключения — и ярким тому примером могут послужить "Сезон охоты 2" и "Шрэк 2" (чего нельзя сказать о третьей части). Однако второй "Мадагаскар" можно отнести скорее к правилу, чем к исключению.



С момента выхода на экраны первого "Мадагаскара" прошло несколько лет, и с тех пор Алекс, Марти, Мэлман и Глория навсегда завоевали симпатию зрителей по всему миру. Новые герои, отличный юмор и, что не менее важно, озвучивание персонажей, которое в российском прокате доверили знаменитым актерам, — все это обеспечило мультфильму высокие рейтинги и бешеную популярность. Поэтому совсем не удивительно, что продюсеры решили снять продолжение: если один раз им удалось запустить успешный проект, это должно повториться еще раз. Но это им удалось лишь отчасти. Правы продюсеры оказались только в том, что зрители точно захотят узнать, что же случилось с питомцами нью-йоркского зоопарка, и поэтому многомиллионные кассовые сборы создателям ленты были обеспечены заведомо.

Итак, немного о сюжете. Алекс и его друзья после нескольких месяцев, прожитых на Мадагаскаре, решают вернуться домой, в Нью-Йорк. Король лемуров любезно предоставил им самолет — и вот уже вся честная компания во главе с пингвинами (а куда же без них?) отправляется в родной город. По техническим причинам и благодаря стараниям пингвинов, самолет совершил аварийную посадку, да не где-нибудь, а в Африке — на исторической родине львов, жирафов, зебр и прочих животных. Вот с этого момента и начинаются приключения наших героев: Алекс узнает, что у него есть родители, Марти знакомится со своими сородичами, Глория ищет свою вторую половинку, а Мэлман осваивает профессию врача. Во второй части главных героев не прибавилось, но сюжетных линий стало значительно больше, так что порой не успеваешь за переходом от одного действия к другому. Шутки не настолько смешные, какими были раньше, и зрителя уже не так интересует происходящее на экране. Пора бы уже задуматься продюсерам о том, всегда ли нужны продолжения историй, когда можно поставить точку. Однако люди любопытны — и не хочется, чтобы вы после прочтения этой рецензии решили, будто на "Мадагаскар 2" не стоит идти. Ведь вы хотите узнать, что произошло с Марти и Алексом, не правда ли?

А для этого вам остается купить билет в кинотеатр и, устроившись поудобнее, наблюдать за происходящим на экране. А после делайте вывод, достоин ли второй "Мадагаскар" поселиться в вашей домашней коллекции.

Дарья Денисевич

ОБЗОР

FIFA 09

Жанр: *футбольный симулятор*
Разработчик: *EA Canada*
Издатель: *Electronic Arts*
Количество дисков: *1 DVD*
Похожие игры: *серии FIFA, Pro Evolution Soccer*
Минимальные системные требования: *процессор с частотой 2,4ГГц; 512Мб ОЗУ (1Гб для Windows Vista), видеокарта с 128Мб видеопамяти, поддерживающая шейдеры версии 2.0*

Удивительное рядом! FIFA 09 уже за первую неделю продаж в Европе без проблем взяла весьма солидную планку в миллион реализованных копий. Нельзя сказать, что футбольный симулятор от EA Canada плохо продавался в предыдущие годы, но подобная прыть весьма поразительна, особенно при далеко не самом высоком качестве игры. Причина таких тиражей заключается, скорее всего, в особенно большой порции обещаний и неслабой рекламной кампании. Народ поверил в то, что канадцы стали на путь истинный, и в который раз пожалел о своей доверчивости. Да, зарубежные журналисты души не чают в FIFA 09, но простые игроки преимущественно недовольны качеством продукта. В чем же дело?

Работа сделала из обезьяны человека...

Начнем "разбор полетов" с приятных изменений. Одним из самых слабых мест, требовавших срочной реставрации, являлась, конечно же, графика. Низкополигональные игроки, никудышная трава, плохая лицевая анимация — все это на протяжении нескольких лет сильно портило впечатление от FIFA. И вот разработчики наконец-то созрели для изменений, придавших проекту весьма опрятный внешний вид. Внимание к себе прежде всего приковывают похорошевшие модели футболистов — теперь они более-менее напоминают людей. Правда, каких-то неизвестных людей: на реальные прототипы игроки смахивают весьма отдаленно. Еще можно понять, когда в не самой популярной сборной России сложно кого-либо узнать, но когда, например, один из самых титулованных клубов планеты, итальянский AC Milan, наполовину состоит из каких-то проходимцев, порой похожих скорее на алкоголиков из подворотни, но никак не на высокооплачиваемых знаменитостей, остается только недоумевать. Зато те, кто напоминает реальных игроков, выглядят очень здорово, оставляя позади "коллег" из Pro Evolution Soccer 2008. Много внимания канадцы уделили и траве. Она потеряла ядовито-зеленый оттенок и перебралась в третье измерение, что заметно, правда, только во время штрафных и свободных ударов. Несколько более плавной стала анимация, что придает FIFA 09 более реалистичный вид. Из минусов хотелось бы отметить все таких же убогих болельщиков, некоторый перебор с bump-mapping, особенно заметный на вспотевших игроках, паршивенькие тени и стальную сетку ворот. Но в целом графика "на уровне".



Лучше графики в проекте реализовано только звуковое сопровождение. Комментарии в исполнении Энди Грэя и Клайва Тоздсли достаточно эмоциональные, содержательные и правдивые (чего не скажешь о таковых в Pro Evolution Soccer). Эти два сэра весьма неплохо знают имена футболистов и названия команд и совершенно не стесняются свои познания применять на практике — не прочь, к примеру, пару слов сказать о миланском дерби или поразмышлять о перспективах новичков в подконтрольной пользователю команде. Традиционно неплохая музыка, состоящая преимущественно из brit-pop, создает должный фон и не отвлекает от игры.

Как водится, FIFA щеголяет большим количеством лицензий. К и без того большому комплекту турниров добавилась польская лига. Должна была появиться и российская Премьер-Лига, но, по словам представителей EA, россияне упорно не хотели "продаваться". Также лицензирования не дождались Adrian Mutu (превратился в Andrei Murgu) и сборная Голландии (состоит из вымышленных игроков). Но даже в таком состоянии FIFA кладет Pro Evolution Soccer на лопатки. Небольшие изменения затронули и режимы игры. Так, парочка нововведений есть в Be A Pro. Во-первых, теперь растить футболиста придется не один сезон, а целых четыре. Во-вторых, добавилась камера от третьего лица, благодаря которой на первых порах играть очень интересно. Ждем вид "из глаз"?.. В режиме карьеры появилась возможность создавать свои тактические схемы, что порой весьма полезно. Те, у кого есть Интернет, могут синхронизировать виртуальную форму футболистов с реальными показателями, не отходя от кассы. Насколько такая функция будет востребована и актуальна, сказать не возьмемся, но, скорее всего, большинство ее просто проигнорирует.

...Работа может уходить?

А вот сам геймплей остался пресным и скучным и по-прежнему вызывает наибольшее количество нареканий. Подробно разбирать одни и те же минусы в который уже раз смысла нет, так что остановимся на основных моментах. Первыми в списке "грешников" идут люди, отвечавшие за искусственный интеллект. Эти товарищи, судя по всему, пытались создать свою версию терминаторовского SkyNet. Если вы думаете, что в этой игре вы будете делать то, что захотите, — вы ошибаетесь: здесь будет происходить то, чего пожелает компьютер. Вам надо выполнить диагональный пас далеко вперед? Ваш подопечный просто ударит поперек поля. Хотите двумя быстрыми передачами разрезать оборону противника и войти в штрафную площадь? Как бы не так: извольте сыграть "в стенку". Вы пытаетесь придумать хитрую контратакующую схему? Зря стараетесь: футболисты будут играть в обороне так, как им заблагорассудится, и в случае перехвата мяча ваши защитники могут оказаться дальше от своих ворот, чем ваши же форварды. Здорово, правда? Радует лишь то, что вратари перестали быть всемогущими и уже не "тянут" все удары подряд, а могут ошибиться или не среагировать вовремя.

Немного лучше обстоят дела с физикой. Наконец-то физические данные стали играть хоть какую-то роль в единоборствах — и у дохленького защитника практически нет шансов выиграть силовую борьбу у здоровенного нападающего. Кроме того, мячи стали закручиваться по более-менее корректной траектории и сильнее отскакивать от земли. Но в целом местной физической модели очень далеко до PES'овской.

Стоило бы наказать кнутом, а затем поощрить пряником людей, отвечавших за управление. Именно в этой области находится одно из главных новшеств канадцев — управление мышью. Поначалу многим было непонятно, как будет выглядеть новоизобретенный велосипед, и появилась масса разных предположений. На деле все оказалось не так запутанно и сложно. Итак, существует два типа управления — только клавиатура и клавиатура плюс мышь. О первом поначалу ничего культурного сказать нельзя. Решительно непонятно, как на такой издевательской раскладке, какая стоит по умолчанию, можно играть и не ругаться во весь голос: настолько все чудовищно. И хорошо, что ее в опциях можно изменить, а то FIFA 09 стала бы совсем неиграбельной. Если же вы выберете второй вид управления, вас поначалу ожидает масса впечатлений, возможно, не самых приятных. Почти все ключевые функции, т.е. удары, пасы, навесы, подкаты, многочисленные финты (заявлено 32 штуки) и т.д., выполняются на хвостатом девайсе. Интуитивно, но непривычно. Перемещения футболистов можно оставить на долю клавиатуры либо же "повесить" их на мышь. Не сказать, что играть с использованием мышки в целом очень удобно, но такая возможность определенно продлевает жизнь FIFA 09 на винчестере за счет своей неординарности.

Еще один оттенок серого

Новый проект из знаменитой серии сделал несколько шагов вдогонку главному конкуренту от Konami, но этого мало. Основные изменения затронули технические составляющие, в то время как сам процесс игры практически не поменялся. Фактически FIFA 09 оказалась серым и невыразительным тайтлом, как и несколько предыдущих частей.

Тор





РАДОСТИ

Симпатичная графика
Масса лицензий и турниров
Шикарный звук и комментарии
Управление мышью

ГАДОСТИ

Унылый геймплей
Слабая физика
Жуткий ИИ
Непохожесть многих футболистов на реальные прототипы

ОЦЕНКА

6.5

ВЫВОД

FIFA 09 готова предложить несколько важных изменений, в частности, долгожданное улучшение визуального ряда, но на самом деле остается такой же невразумительной и скучной.

FARCRY 2

ОБЗОР

Жанр: *FPS с примесями тоски и скуки*
Разработчик: *Ubisoft Montreal*
Издатель: *Ubisoft Entertainment*
Издатель в СНГ: *"Бука"*
Похожие игры: *серии S.T.A.L.K.E.R. и Xenus*
Минимальные системные требования: *процессор уровня Pentium 4 3,2ГГц или Athlon 64 3500+; 1Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 6800 или ATI Radeon X1650XT с 256Мб памяти; 6Гб свободного места на HDD*
Рекомендуемые системные требования: *процессор уровня Core 2 Duo или Athlon 64 X2 5000+; 2Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 8600GTS или ATI Radeon X1900 с 512Мб памяти; 6Гб свободного места на HDD*
Официальный сайт: *http://www.farcry2.com/*

Разочарование, недоумение, негодование... Такие чувства вызывает первое знакомство с Far Cry 2. А спустя несколько часов унылого геймплея можно вынести окончательный вердикт этой игре — главное разочарование года. Если не хуже.

Помните, какими вкусными "плюшками" нас кормили ребята из Ubisoft Montreal, какие воздушные замки они выстраивали для нас на прошлогодних Games Convention и "ИгроМире"? И все во имя Far Cry 2...

Расставление точек над "i"

Эту игру разработчики позиционировали как эдакого безжалостного убийцу Crysis и ночной кошмар Сергея Григоровича из GSC. С одной стороны, многие свои обещания игроделы из Ubisoft выполнили: в бессрочное распоряжение нам выпишут знаменитые 50 квадратных километров африканских просторов, огромный выбор оружия и взаправдашнее поведение огня. Но Far Cry 2 наступает на те же грабли, о которые уже некогда разбил нос Assassin's Creed (продукт от той же компании, между прочим). У нашего сегодняшнего "пациента" тоже есть огромный мир, несколько отличных геймплейных "фишек" и... все. Игру как таковую разработчики решили не делать вообще. Far Cry 2 состоит из разрозненных геймплейных кусков, каждый из которых работает в полном уединении от остальных. Но удивляет еще кое-что. Этой осенью вышло огромное количество прекрасных, а в отдельных случаях просто шедевральных проектов: Fallout 3, Fable 2, Mirror's Edge и тот же Crysis Warhead. Явился на PC и новый "поглотитель душ простых смертных" от Rockstar — GTA IV. Кто захочет тратить свое драгоценное время на бессмысленные прогулки по огромной, но безжизненной Африке, когда полки обычных и онлайновых магазинов просто ломятся от вала других, более значимых тайтлов? Можно вопрос поставить и несколько иначе: кто в Ubisoft додумался выпускать такое непотребство во время "осеннего хитопада"? Мы до сих пор не можем ответить ни на первый, ни на второй вопросы.

Там крокодилы, львы и гориллы...

Сюжет в Far Cry 2 далеко не безынтересен. Завязка вполне себе интригующая: главный герой приезжает в некую страну африканского континента. В этом небольшом государстве полным ходом идет гражданская война. Две враждующие группировки — UFLL и APR — постоянно устраивают между собой кровавые бойни с обязательным ужасающих размеров сокращением численности солдат по обе стороны конфликта. Нашему искателю приключений надлежит выполнить мокрую и неприятную работу — "убрать" торговца оружием, который умудряется снабжать своими товарами сразу две фракции одновременно. Протеже, хм, не совсем справляется с важным "заказом" и вдобавок ко всему подхватывает весьма неприятную инфекцию — малярию. После этого ему придется усердно поработать на два фронта — как на UFLL, так и на APR.

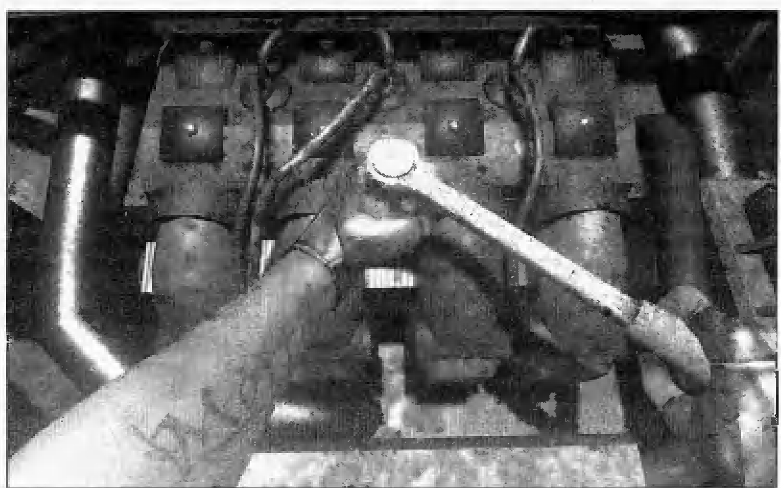
Такой сюжет вполне можно было грамотно подать, снабдив его нужной интригой, проработав в истории сотни мелких ответвлений и аккуратно внедрив эту хрупкую конструкцию в геймплей. Но ничего такого разработчики Far Cry 2 сделать не удосужились. Схема выполнения практически любой миссии в игре — это "возьми-ка ты, дружок, свою самую любимую "пушку", пронесись через полкарты пешком, на тачке или автобусе в такой-то район, убей там одного темнокожего выскочку (будет шикарно, если он с собой на тот свет и группу сополчан прихватит — ну ты понял, да?), после этого вернись к нам — и будет тебе счастье!" Брифинг проводит какой-нибудь африканец с южным акцентом и не знающий слова "эмоции". Вот и весь "смак" геймплея. Вы носитесь как угорелый по осточертевшим пятидесяти квадратным километрам Африки, выполняете поручения бездушных манекенов, которых разработчики почему-то называют людьми с превосходным, пусть и искусственным, интеллектом, убиваете регулярно респавнящихся врагов... Скучно! И теперь, если в один прекрасный день ваш приятель, до этого никогда не видевший и не щупавший за самые укромные места Far Cry 2, попросит охарактеризовать этот проект, вы уже знаете, какое — коротенькое, но очень емкое слово — нужно при этом использовать.

На чью сторону — APR или UFLL — встать в очередной раз — дело вашего личного вкуса, и не более того, ибо, если вы даже разнесете несколько десятков блокпостов, принадлежащих одной стороне, отношение к вашей персоне в лагере другой организации никоим образом не улучшится, и наоборот — после расправы с сотней солдат той же APR вы сможете без особых проблем попасть в их так называемую штаб-квартиру и чувствовать себя там как дома. Никакой системы репутации в Far Cry 2 попросту нет. Становится непонятно, зачем в таком (подчеркиваем — только в таком) случае нужно было делать две воинствующие группировки: игроделы могли ограничиться созданием только одной организации, борющейся, к примеру, с браконьерством или с "насаждением демократии сами знаете какой мегадержавой". Пусть лучше в этой фракции были бы свои верные делу бойцы, предатели и корыстные "нейтралы". Так нет же: Ubisoft пытаются убедить нас, что устроенный ими балаган в Африке (целых 50 километров квадратных — не забываем, друзья!) — это суровая гражданская война.

Разнообразие авто в Far Cry 2 не то чтобы впечатляет. Вот эта машинка очень напоминает VW Golf первого поколения.



Перед вами — акт самоврачевания. Всадил иглу в вену — и будь здоров.


Починка автомобиля происходит всегда одинаково. Герой берет гаечный ключ и начинает крутить до победного конца. Уже после третьего проведенного ремонта это дико раздражает.

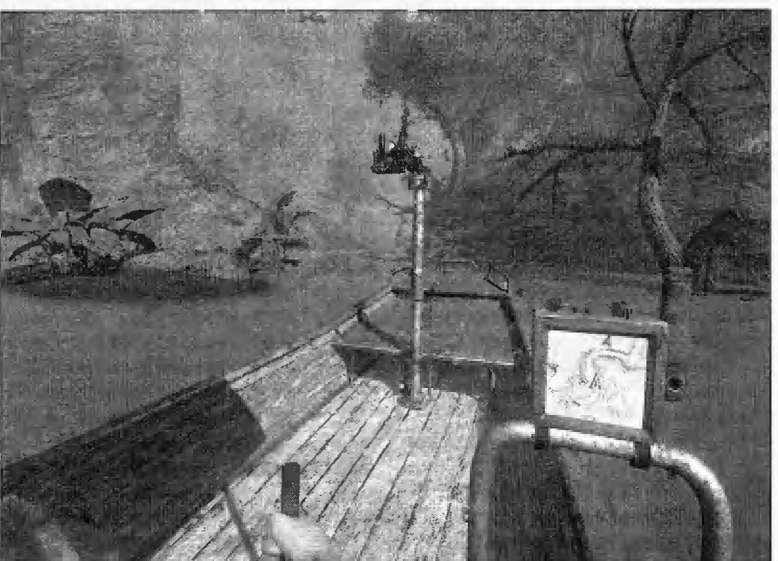
Куски мертвой плоти

Перед самым стартом нам предоставляют возможность выбрать главного героя. Всего — 9 вариантов. Кого бы вы ни предпочли — остальные персонажи будут присутствовать в игре и станут вашими боевыми товарищами, с которыми вы сможете самым непосредственным образом взаимодействовать. Именно в такие моменты Far Cry 2 не кажется безнадежной поделкой: так называемые "приятели" играют немаловажную роль в игровой механике. К примеру, после получения задания от одной из двух воинствующих фракций вам запросто может позвонить на мобильный телефон боевой товарищ и предложить свою посильную помощь. Наш совет — не соглашайтесь. Любое задание можно пройти без особых проблем и самостоятельно, а вот с напарником хлопот не оберетесь, да и иногда помощь придется оказывать уже ему. Более того, когда вы в гордом одиночестве ведете ожесточенный бой с противниками и получаете смертельное ранение (читай — полоска жизни достигает своего минимального значения), сначала вы падаете без сознания на землю, после чего вдруг откуда-то появляется ваш коллега, берет главного героя под руки и уносит куда подальше, попутно отстреливаясь от вездесущих противников. В конце этой трогательной cut-сцены напарник вручит вам пистолет и скажет что-нибудь ободрительное на прощание. Поначалу подобные ролики на движке игры как минимум впечатляют, но только не тогда, когда начинаешь смотреть очередную порцию такого видео в двадцать пятый раз: режиссура cut-сцен раз от раза не меняется.

Из техники в проекте присутствует парочка моделей легковых авто, внедорожников и моторных лодок. Есть даже общественный транспорт — автобусы. Последними, кстати, управлять не дают: езда на общественном транспорте представляет собой своеобразный вариант путешествия по "маркерам" из Oblivion или Fallout 3. Если "тачка" сломалась (а первый признак этого — дым из-под капота), ее можно починить. Уж непонятно, что за чудо-ключ носит с собой наш герой, но починка абсолютно любого автомобиля заключается в подкручивании одной-единственной гайки! Снимаем шляпу перед разработчиками за проявленную смекалку.

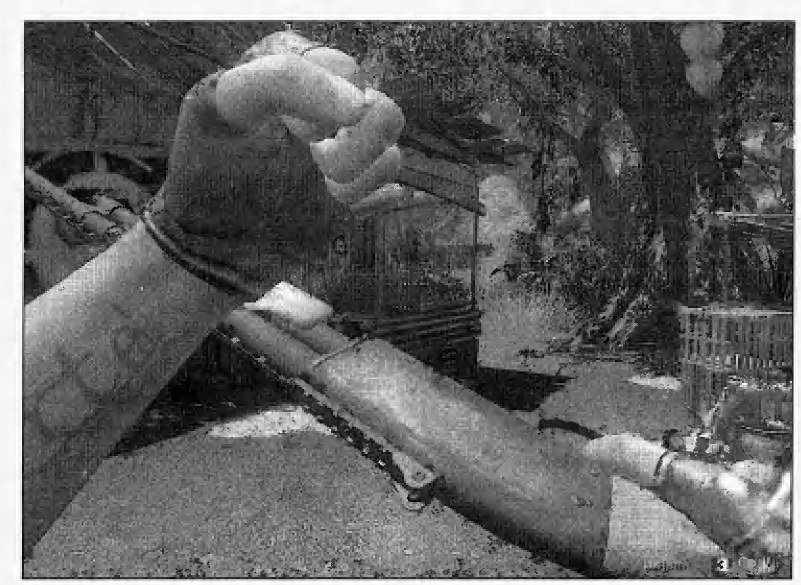
Чинить разрешают и оружие. Ну, не совсем чинить: старые износившиеся стволы частенько заклинивают прямо во время боя — и тогда главный герой со всей дури должен подбасить кулаком по заевшему механизму, а вы ему в этом помогаете, нажимая соответствующую кнопочку на клавиатуре. Все кажется реалистичным, если бы не одно "но". А точнее, их даже два. Оружие, даже самое "свежее" и купленное у торговцев, ломается непростительно часто, а мини-игра с починкой уже через полчаса будет бесить просто неимоверно.

Система самоврачевания в Far Cry 2 выполнена тоже не совсем обычно. Один из главных трендов жанра FPS — упразднение аптечек и всякого рода лечащих препаратов — в игре от Ubisoft не прослеживается.


В Far Cry 2 дадут прокатиться даже на моторной лодке. Благо местная река опоясывает почти весь игровой мир.



Что действительно реализовано элегантно, так это указание направлений в сторону ключевых для выполнения заданий точек: нужная табличка перекрашивается в другой цвет.



Для того чтобы заставить заклинившее оружие заработать, нашему герою необходимо изо всех сил долбить по нему кулаком.

Мы обязаны регулярно запасаться всеми необходимыми бинтами и ампулами, покупая их у торговцев или безвозмездно забирая из ящичков, щедро разбросанных по локациям. Если здоровье героя начинает ухудшаться, нужно незамедлительно провести акт самолечения — достать пулю из руки или ноги, вставить выбитый сустав, вколоть обезболивающее... Вот только набор доступных анимаций не так велик, как хотелось бы.

Как видите, мы перечислили немалое количество разрозненных кусочков геймплея, но ни один из них не может похвастаться безупречностью исполнения. Из таких мини-недоразумений и состоит Far Cry 2.

Пожалуй, единственный момент в игре, который не вызывает никаких претензий, — это симуляция поведения огня. Тут разработчики ни разу не слукавили, заявив, что пламя выглядит и ведет себя так же, как в жизни. Выпустите из соответствующего оружия небольшую струйку огня в сторону сухой травы, отойдите на небольшое расстояние и подождите пару минут — огонь, как ему и положено, все быстрее и быстрее начнет ползти по сухой траве, перекидываясь попутно на местные хижины, заборы и авто. Последние при взаимодействии с пламенем обязательно сдетонируют. За симуляцию поведения огня девелоперам можно смело ставить "девятку".

В остальном же Far Cry 2 не представляет ровным счетом никакого интереса. Гигантский игровой мир, в котором нечего делать, тупой AI, плохая анимация, отсутствие вменяемой разрушаемости (блокпосты не в счет), унылый саундтрек, не самая передовая физика и графика... О последней, к слову, стоит рассказать подробнее.

Мы в качестве эксперимента запускали игру как на самых минимальных настройках качества картинки, так и на "ультра-супер-пупер-хай". И знаете что? Если не брать в расчет тени, разница не так уж и заметна. То есть она, конечно, есть, но это далеко не знаменитое "небо и земля" в настройках качества того же Crysis. Особенно все изъяны движка Far Cry 2 становятся заметными при выкручивании яркости на более высокую отметку. Попробуйте и убедитесь сами.

Игнатий "Rambus" Колыско

Диск предоставлен интернет-магазином game-online.shop.by

РАДОСТИ

Пятьдесят километров квадратных Африки — наверное, это круто
Превосходная озвучка оружейных выстрелов
Разнообразие доступной техники
Реалистичное поведение огня

ГАДОСТИ

Пустой игровой мир
Однообразные задания
Плохая подача сюжета
Отвратительный AI врагов
Ужасный баланс

ОЦЕНКА

6.5

ВЫВОД

Игра, которая когда-то собиралась убить S.T.A.L.K.E.R. одной левой пяткой, а коленкой придушить Crysis, на поверку оказалась обычной и никому не нужной пустышкой. Пусть даже в Африке и с реалистичным огнем.



Алмазы, спрятанные в дипломатах, — основная валюта в Far Cry 2. С поиском драгоценных камней связана неплохая, но быстро приедающаяся мини-игра.

ОБЗОР

Xenus 2: Белое золото

Свободный геймплей, огромных размеров территория, уйма разнообразных заданий и, конечно же, возможность напиться до потери сознания текилой — перечень достоинств для 2005 года весьма внушительный. "Xenus: Точка кипения", несмотря на дикие баги и уйму геймплейных шероховатостей, стала неплохим утешением для утомленных ожиданием все никак не желавшего выходить S.T.A.L.K.E.R. Сиквел, увы, оказался в не столь выгодном положении и, прямо скажем, на фоне куда более ладных конкурентов смотрится кисло.





South Covumbia — местечко суровых нравов и анархии. Основной представитель местной флоры — вечнозеленая кока, из которой производят предназначенный для экспорта кокаин. Ковумбийский кокс ядрен настолько, что употребившие его люди наверняка скоропостижно скончаются, закатив глаза и пустив носом кровь. После череды смертей важных персон, питавших слабость к названному наркотику, разобраться в ситуации был призван получивший новую внешность старый знакомый Сол Майерс. Сюжет, начинаясь жутковатым стартовым роликом, им же фактически и заканчивается: внутриигровые события с сюжетной конвой пересекаются нечасто, и цель перед нами спустя годы стоит все та же — накопление с помощью побочных заданий капитала, необходимого для дальнейшего прохождения.

Консерваторов из Deep Shadows следует то ли утопить в овациях, поклонившись их стойкости, то ли освистать, уличив в грубой халтуре, но, право слово, когда пятый NPC требует купить у него остров / слона / статуэтки за десять тысяч песо в обмен на необходимую для продвижения по сюжету информацию, становится не до шуток. Побочные миссии, в которых кровные и предстоит зарабатывать, — стандартный набор любого freeplay-шутера: "догони", "укради", "убей", "доставь", "передай", "спаси", "сфотографируй" — излюбленные глаголы ковумбийцев. Можно, конечно, иногда и сэкономить, отправив на тот свет жадного NPC, но испортив тем самым отношения с фракцией, к которой он принадлежал. Официалы, партизаны, наркомафия, бандиты — вот четыре борющиеся за власть на архипелаге группировки. Еще две — индейцы и ЦРУ — в открытую конфронтацию не вступают, а гражданские придерживаются нейтралитета и худо-бедно оживляют городские улочки, устраивая ДТП и обмениваясь сплетнями.

Оставшиеся достопримечательности для игр подобного жанра сейчас являются обыденными и ничем особенно не примечательными. Оружие со временем изнашивается и докучает в бою осечками. При желании его можно апгрейдить, но, учитывая поведение соперников, обожающих высовывать затылки из-за укрытий и выбегать в чисто поле, делать это вовсе не обязательно. Использование гранат — мероприятие по-прежнему рискованное. Сол — парень хоть и крепкий, однако ручонки его для метания отнюдь не предназначены, и "лимонки" редко преодолевают пятиметровую дистанцию даже после прокачивания необходимого перка. RPG-составляющая стала более толковой и внятной. Теперь заработанные на заданиях очки опыта можно потратить на прокачку одного из тридцати с лишним навыков, например увеличить максимальный переносимый вес, пулеустойчивость и меткость или развить акробатические, "медвежатнические" и прочие умения.

Автопарк традиционно широкий. Кроме сухопутного транспорта, есть моторные лодки, яхты, водные мотоциклы, вертолеты и гидропланы. Передвижение на всех приведенных выше приспособлениях — процесс не из разряда приятных. Управление "дерганое" и неестественное: машины едут словно по рельсам, мгновенно стартуют и точно так же молниеносно тормозят; на гидропланах летать можно лишь по прямой линии, они неповоротливые и абсолютно непрактичные. А вот моторные лодки, напротив, чудная вещица: рассекают волны на космических скоростях и способны повернуть на полном ходу под любым углом.

Несмотря на следование Xenus 2 всем новомодным трендам и веяниям моды, есть в ней одна нехорошая черта — бюджетность. Растущая прямо из-под ног трава, материализующиеся на дорогах горожане, ужасная анимация, средней руки освещение и падения FPS — все в лучших традициях серии. Визуальный стиль — убогий: плохо нарисованные значки предметов в инвентаре желто-серой гаммы, громоздкий и неудобный интерфейс, бестолковая карта без опции масштабирования... Неплохо смотрится лишь вода, да и та порой походит на кисель. С моделями персонажей создатели тоже особо не церемонились — и рядовые ковумбийцы, и сюжетные NPC отличаются друг от друга лишь цветом бород да рубашек.

Хуже всего в "Белом золоте" удался звук. Автомобили гудят, словно испортившийся пылесос, выстрелы палубного пулемета идентичны по звучанию реву квадроцикла, а остальное оружие во время пальбы издает гнусавое занудливое тарахтение. Играющая во всех местных автомобилях пафосная песенка через час выведет из себя кого угодно.

Жанр: *FPS*
Разработчик: *Deep Shadows*
Издатель: *"Руссобит-М"*
Похожие игры: *серия S.T.A.L.K.E.R., "Xenus: Точка кипения", Just Cause, Far Cry 2*
Рекомендуемые системные требования: *процессор уровня Core 2 Duo 2,5ГГц или Athlon 64 X2 5200+; 2Гб ОЗУ; видеокарта уровня GeForce 8600GTS или Radeon X1900; 7Гб свободного места на HDD*

Алексей Локтионов

РАДОСТИ

Отсутствие серьезных багов и стабильность работы
Хороший юмор

ГАДОСТИ

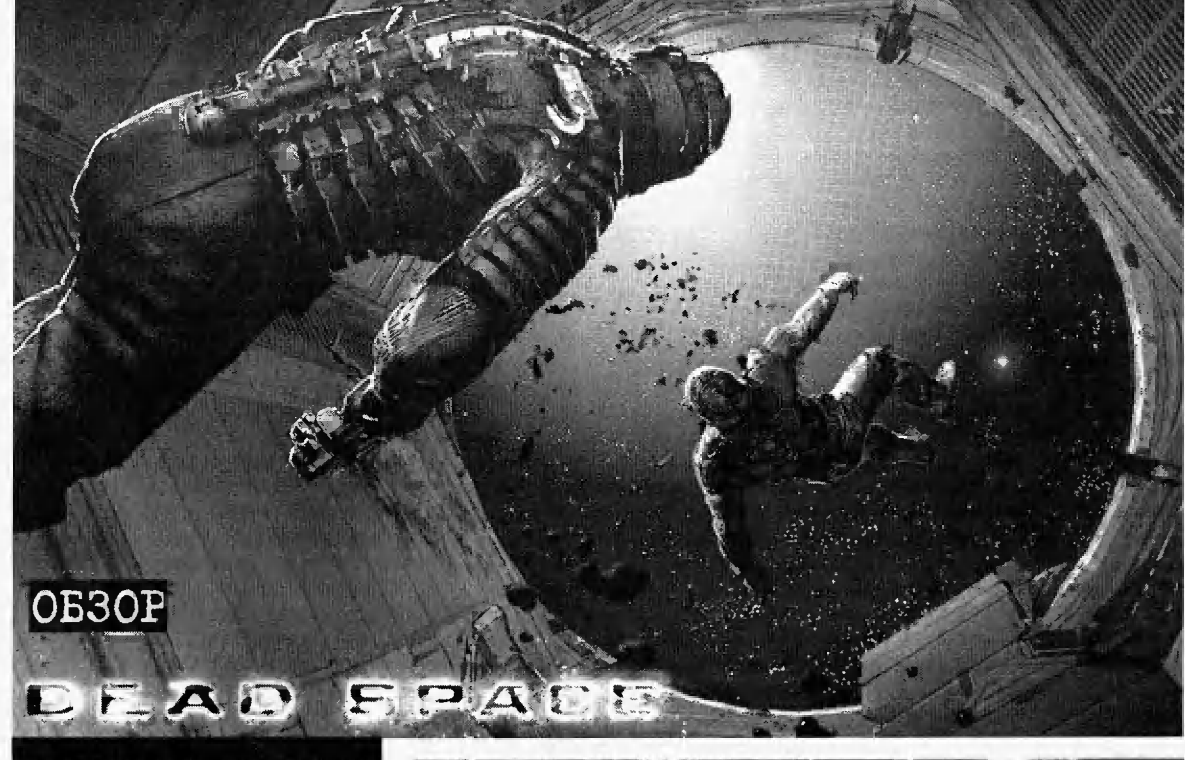
Графика уровня Far Cry
Проблемы со звуком
Корявая анимация
Громоздкий и неудобный интерфейс
Клонированные NPC
"Тормозящий" ИИ
Дешевый прием "давай деньги и проходи дальше"

ОЦЕНКА

5.5

ВЫВОД

Не самая удачная игра, появившаяся на свет в не самое удачное время. Радует в Xenus 2 лишь неплохой юмор, огромное количество "пасхалок" да нехарактерная для сделанных в СНГ проектов стабильность работы. За всем остальным лучше обратиться на худой конец к Far Cry 2 или S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky.



Застращать до полуобморочного состояния, как полагают разработчики Dead Space, дело плевое: нужно лишь разыграть сюжетец Doom 3 в стенах базы строггов, заменив адских демонов на некроморфов, а доктора Бетругера — на свихнувшегося священника. Для закрепления эффекта необходимо загадочно скрежетать когтями по стальным переборкам, периодически выключать свет и разбросать повсюду останки трагически погибшего экипажа. Положение камеры непременно должно быть как в Resident Evil 4, игры с пространством — как в Prey, бои в невесомости — как в Crysis, а чтобы проект боже упаси не показался старомодным, ему не помешает еще slo-mo с гравиганом и расчлененкой. Впадать в кататонию от страха удаваться не будет, зато дремать под яростный рык агрессивной личинки майского жука с отросшим бивнем и тремя шипастыми лжехоботками — сколько угодно.

Разработчик: *EA Redwood Shores*
Издатель: *Electronic Arts*
Официальный сайт: *http://www.ea.com/deadspace/*
Похожие игры: *Resident Evil 4, Cold Fear, Doom 3*
Жанр: *TPA/ horror*
Минимальные системные требования: *процессор с частотой 2,8ГГц; 1Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 6800; 7,5Гб свободного места на HDD*
Рекомендуемые системные требования: *процессор уровня Athlon 64 X2; 1,5Гб ОЗУ; видеокарта уровня GeForce 9600; 7,5Гб свободного места на HDD*

Doom Space

Причина тому не в низкой сложности или отсутствии атмосферы, а в просто вопиющей предсказуемости. Предсказуемо и затерто все — от сюжета до скриптовых появлений монстров. Инженер Айзек Кларк с борта ремонтного челнока попадает на межгалактическую бурильную установку "Ишимура", весь экипаж которой куда-то исчез и на связь с Землей выходить не желает. Мутации, паразиты, таинственный артефакт, заговор правительства, предательство друга, человечество в опасности, сумасшедший ученый — словосочетания неприлично часто звучащие при пересказе сторилайна Dead Space. Сама форма подачи событий с некоторыми сюжетными поворотами беззастенчиво скопирована у другого известного шутера — Bioshock. По рации с нами беспрерывно общается миловидной внешности дама, которая дает дельные советы и всячески помогает освоиться в агрессивной среде. О страшных событиях, произошедших на корабле, узнаем из разбросанных по локациям аудиозаписей да содержательных записок.

Каждый ваш шаг непременно будет вознагражден пачкой назойливого прямоходящего фарша. Если нажать кнопку или потянуть за рычаг, изо всех дыр / щелей / закоулков на вас поползут твари. Если в узком коридоре лежит непонятной формы мертвая, на первый взгляд, биомасса, она обязательно встанет и внезапно задрыгает перед вашим носом щупальцами. Даже классические Resident Evil-моменты с монстром в стеклянной колбе и большим неубиваемым уродцем, преследующим вас везде и всюду, присутствуют. Что интересно, появление супостатов любых габаритов сопровождается пафосной инструментальной музыкой — и, когда из-за угла под оркестровый аккомпанемент выползает виданная уже несколько сот раз полумертвая аскарида, можно покатиться по полу в припадке истерического смеха. Выглядят наши противники в большинстве своем весьма нетривиально: человеческое лицо с раздвоенной челюстью на уровне груди отлично сочетается с рудиментарными кистями рук в районе живота, а общую картину гармонично дополняют торчащие из плеч клешни, сутулая осанка и кривенькие хилые ножки.

Семь раз отрежь

Единственная находка EA Redwood Shores — стратегическая расчлененка — название свое в полной мере не оправдывает. Расчлененка, конечно, есть, вот только стратегии в ней едва больше, чем в Painkiller. К примеру, выпрыгнув из вентиляционных шахт, в вашу сторону ковыляют трое некроморфов. Вы достаете какой-нибудь лазерный суперсекатор-аннигилятор и сурово отстреливаете несчастным все конечности, пока те не издохнут от обиды — это такая стратегия? Думать, если это слово вообще здесь можно употребить, приходится при сражении лишь с одним из монстров — с виду таким же, как и остальные, только с большим, полным неожиданностей брюхом, палить в которое нежелательно. Для пущей атмосферности и жестокости все экшен-сцены приправлены декалитрами крови и центнерами хлопающего ливера. Фрагментация недругов выполнена, конечно, добротно, но она ничем не превосходит расчлененку в том же бюджетном SoF: Payback. Не располагает к стратегическому мышлению и оружие. Плоскость разреза — вертикальную или горизонтальную — выбрать можно лишь в плазменном резаке, а остальные образчики либо вообще сложноприменимы, либо для тонких хирургических манипуляций не годятся. Чего стоит одна лишь циркулярная пила, удачно запилить которой кого-либо без помощи фортуны вряд ли удастся.

Оружие, аптечки, патроны и новую броню можно продать или приобрести в магазинах. Как правило, неподалеку располагаются специальные верстаки, предназначенные для усовершенствования приобретенной амуниции. Система прокачки весьма необычна: апгрейд инвентаря осуществляется с помощью специальных блоков, которыми необходимо забивать пустые слоты в ветвистом дереве улучшений.

Я его слепила из того, что было…

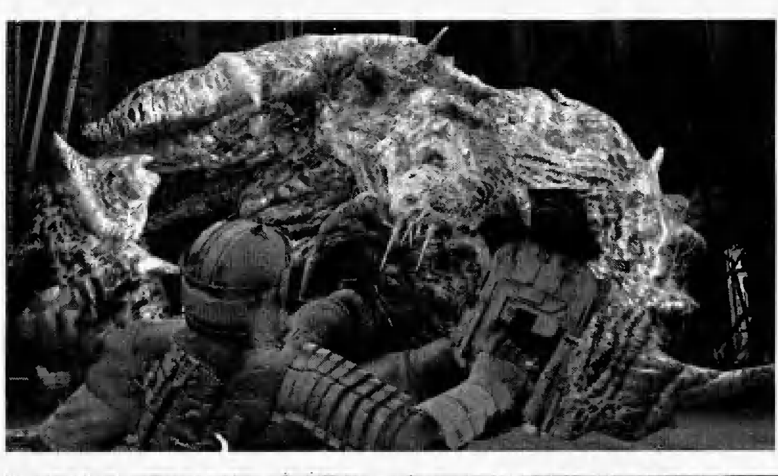
Еще один недостаток Dead Space — неуместность и отсутствие функциональности некоторых геймдизайнерских решений. Айзек, словно Гордон Фримен, умеет на расстоянии притягивать ящики и двигать крупные предметы (действия эти — основа практически всех головоломок в игре), что при местной физической модели уже не есть хорошо, да и делает он это, в отличие от грозы комбайнов, не каким-то осязаемым устройством, а своей рукой, что смотрится очень странно. В сражениях использовать эту возможность особого смысла нет. Можно, конечно, схватить чью-нибудь оторванную конечность и метнуть ею в приближающегося противника, но плевать он хотел на такие фокусы. То же касается и slo-mo: в бою применять его, опять-таки, проблематично, так что он нужен лишь для решения головоломок, самая распространенная среди которых — "заморозь крутящийся винт или хлопающую дверь и пройди дальше". А вот моменты с невесомостью выполнены очень даже интересно. В ботинках Айзека есть полезное устройство, притягивающее к необходимой плоскости и не дающее отправиться в свободное парение. То есть получается, что сам игрок стоит, а вокруг него мирно летают кусочки некроморфов вперемешку с бытовым хламом. Можно отталкиваться от одной поверхности и перелетать на другую — с потолка на стену, например. Перестрелки в невесомости — самые зрелищные, динамичные и увлекательные эпизоды в игре.

Хорошее впечатление оставляет и интерфейс, стиля и оригинальности которому не занимать. Все сведения о текущем состоянии Айзека можно прочесть на его костюме: голубая полоса вдоль позвоночника отображает уровень здоровья, справа от нее располагается индикатор стазис-модуля (отвечает за замедление времени). Меню инвентаря, карта и журнал заданий выполнены в виде голограммы — и игра при обращении к ним не останавливается. Жаль лишь, что разобраться в местной карте без помощи опытного картографа возможным не представляется. Благо разработчики внедрили в проект указывающий нужное направление луч.

Графическим исполнением Dead Space поразить воображение не смог. Мрачная, гнетущая атмосфера создается посредством сплошь серых однообразных локаций, изредка чередующихся с коридорами из кишок и заваленных разодранными человеческими телами комнатушек. Да и техническая часть не радует: детализация окружения низкая, текстуры не самые четкие, спецэффекты тусклые и невыразительные. Чего стоит одна прическа нашей сослуживицы в начальном ролике, походящая на бобровый хвост.

Алексей Локтионов







РАДОСТИ

Омерзительный внешний вид монстров
Необычный интерфейс
Бои в вакууме и невесомости
Система прокачки снаряжения

ГАДОСТИ

Поеденный молью сюжет
Безликий дизайн уровней
Слабая графика
Отсутствие атмосферы страха
Оказавшаяся мыльным пузырем "стратегическая расчлененка"

ОЦЕНКА

7.0

ВЫВОД

Dead Space — это плохо организованный ворох хороших идей. Никакого нового опыта, интересных, невиданных доселе ситуаций и ощущений этот продукт в себе не несет. Хороший проходной проект на пару вечеров, имеющий уйму куда более любопытных аналогов.

ОБЗОР



*Я есмь Альфа и Омега,
Я Начало и Конец.
Жаждущему дам даром
От Источника воды живой...
(Библия, Откровение 21:6)*

Оправданные надежды

Существует мнение, что культ Fallout, игр жанра "post-nuclear role-playing game", — сугубо восточноевропейское явление. Приверженцы данной гипотезы утверждают, что особой популярностью на западном рынке проекты не пользовались, и в качестве неопровержимого доказательства этого суждения указывают на официальные цифры продаж первых двух частей франшизы: всего, напомним, было реализовано около восьмисот тысяч экземпляров. Да, это действительно так: при всем неоценимом вкладе в дальнейшее развитие языка интерактивного искусства, Fallout никогда не был коммерчески успешным продуктом и приносил своему "родителю" — студии Black Isle Studios — одни лишь неприятности. Но недооценивать значимость знаменитой постапокалиптической ролевой игры не стоит.


Порой Fallout 3 просто-таки "цитирует" S.T.A.L.K.E.R.

Миф о непопулярности Fallout на Западе был окончательно развеян в тот день, когда состоялся официальный анонс третьей части легендарного проекта. Bethesda Softworks — компания-разработчик триквела — в преддверии грандиозного анонса пообещала выложить на официальном сайте игры первый демонстрационный ролик. Сделала она это всего лишь на один день позже запланированной даты. Казалось бы, сущий пустячок — многие разработчики грешат подобными переносами, — но фанаты не собирались мириться с непунктуальностью создателей Fallout 3. Тысячи возмущенных поклонников серии ринулись писать на форуме сайта Bethesda сообщения с угрозами, мольбами и просьбами выложить долгожданное видео...

К счастью, переноса даты выхода самой (ударение можете ставить на любом слоге) знаменитой постъядерной RPG не произошло: Fallout 3 вышла точно в назначенный срок и уже успела продаться по всему миру тиражом в несколько миллионов экземпляров. Нам остается лишь поздравить новых "опекунов" знаменитого тайтла с грандиозным успехом и вынести свой вердикт проекту. Но какая бы оценка ни стояла в финальном рейтинге, вы ведь все равно хотя бы посмотрите на эту игру, правда? Потому что это — новый Fallout. И другие аргументы здесь просто не нужны.

Жанр: *a post-nuclear role-playing game*
Разработчик: *Bethesda Softworks*
Издатель: *Bethesda Softworks*
Издатель в СНГ: *"1С"*
Похожие игры: *серия Fallout, The Elder Scrolls IV: Oblivion*
Минимальные системные требования: *Windows XP / Vista; процессор уровня Intel Pentium 4 2,4ГГц; 1Гб ОЗУ для Windows XP или 2Гб для Windows Vista; совместимая с DirectX 9.0с видеокарта с 256Мб памяти уровня NVIDIA GeForce 6800 или ATI Radeon X850; 8Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *процессор уровня Intel Core 2 Duo; 2Гб ОЗУ; совместимая с DirectX 9.0с видеокарта с 512Мб памяти уровня NVIDIA GeForce 8600GTS или ATI Radeon X1900; 8Гб свободного места на жестком диске*
Официальный сайт игры: *http://www.fallout.bethsoft.com*

Все фанаты с опаской ждали выхода Fallout 3. Разработчики из Bethesda, безусловно, мастера своего дела: серия The Elder Scrolls, равно как и Fallout, очень много значит для жанра RPG. Но когда геймерскому миру были впервые продемонстрированы реальные скриншоты из триквела той самой, без малого гениальной, ролевой игры, все просто оторопели: "Мод к Oblivion в постъядерных декорациях? Вид от первого лица? Нет любимой изометрии? Действие разворачивается на развалинах Вашингтона? Линчевать гореаниматоров классики!" Что и говорить, Тодду Ховарду и компании в свое время здорово досталось от пытливых журналистов и фанатов Fallout. К движку Oblivion, безусловно, можно предъявить очень много претензий: дикие по нынешним меркам анимация персонажей, лицевая мимика и, конечно же, знаменитый "антиреволюционный" Radiant AI — эти пункты располагаются в самом верху списка бросающихся в глаза недоработок. Bethesda Softworks, конечно, пообещала изрядно доработать движок, но в пакет запланированных изменений улучшение анимации и переписывание искусственного интеллекта NPC, как оказалось, не включили. Но не спешите доставать гнилые помидоры из авосек, друзья! Разработчики Fallout 3 сделали ставку не на новейшие технологии, а на тщательную проработку вселенной и бросили все силы на воссоздание именно той самой — неповторимой, жестокой и манящей — атмосферы "постъядерного завтра", которая бережно укутывала нас своим грязным, промасленным, выцветшим на жарком солнце, но греющим душу пледом. И у этих ребят все получилось. Bethesda смогла сохранить и приумножить в несколько раз все то, за что мы так любим оригинальный Fallout. Fallout 3 — это все та же игра, принадлежащая к уникальному жанру "post nuclear role-playing game". В ней, как и в первых двух частях, заложен богатейший культурный посыл для геймеров. Непомерная жестокость, фирменный черный юмор, кровожадный бестиарий, щелкающий счетчик Гейгера и ржавая пыль на губах — как же долго нам пришлось ждать, чтобы снова с головой окунуться в дивный постапокалиптический мир "цвета детской неожиданности" (это выражение, кстати, взято из самой игры).



Исторический момент. Нам вручают Pip-Boy 3000. Без него на Столичной пустоши и показываться не стоит.

Старый новый Fallout

Итак, что же представляет собой Fallout от Bethesda? Это официальное и настоящее продолжение великой серии ролевых игр от ныне покойной студии Black Isle (Project Van Buren, или "неофициальный" Fallout 3, в расчет, естественно, не берем). События, происходившие в консольном экшене Fallout: Brotherhood of Steel и в весьма средненькой по качеству исполнения стратегии Fallout Tactics: Brotherhood of Steel, девелоперами игнорируются. Действие настоящего триквела происходит в 2277 году (на 36 лет позже, чем в Fallout 2, и на 116 лет позже, чем в Fallout) — через двести лет после начала ядерной войны — на восточном побережье США, в Вашингтоне.

Сюжетная линия Fallout 3 вновь берет свой старт из Убежища Vault-Tec. На сей раз наш протеже — житель бункера под номером 101. Преамбула такова: главный герой, будучи еще младенцем, остается без матери, которая умирает при родах. Тяжелое бремя воспитания и ухаживания за ребенком ложится, естественно, на отца. Через девятнадцать лет после рождения нашего Альтер эго его папа таинственным образом исчезает из Убежища — и единственному сыну (или дочке) Джеймса (так зовут сбежавшего папашу) не остается ничего другого как отправиться на его поиски.

Процесс рождения и взросления героя реализован в игре очень трогательно. Вот вы только-только появляетесь на свет — и счастливый отец узнает, мальчик вы или девочка, и дает своему ребенку имя — понятное дело, все эти манипуляции проделывает сам игрок. После этого вам, как и в Oblivion, подсовывают гибкий редактор изменения внешности героя. Проходит год. Вы уже в состоянии бегать по комнате, играть с мячиком и слушать первые наставления отца. Он подарит вам книгу "You are S.P.E.C.I.A.L", с помощью которой нужно определиться с базовыми параметрами персонажа — Strength, Perception, Endurance, Charisma, Intellect, Agility и Luck. На десятилетний юбилей надзиратель Убежища 101 вручит вам персональный Pip-Boy 3000 — средство отслеживания абсолютно всех изменений, происходящих с персонажем, одевающееся на левую руку. Плюс ко всему Pip-Boy оснащен глобальной навигационной картой, радиоприемником и удобным рубрикатором инвентаря. В общем, вещь в хозяйстве просто незаменимая. Еще через шесть лет вам предстоит сдать последний и главный экзамен, носящий забавное название "К.О.З.А" (G.O.A.T.), в котором, отвечая на десять каверзных вопросов, вы распределяете навыки персонажа. Вопросы теста, особенно последний, здорово вас позабавят: фирменный юмор Fallout Bethesda бережно сохранила, за что ей огромное спасибо.

Беззаботное детство вскоре заканчивается — и вы будете вынуждены отправиться на поиски пропавшего отца. Огромная круглая задвижка-шестерня откроет для вас окно в совершенно иной мир — суровую Столичную пустошь, населенную жестокими рейдерами, супермутантами, гулями и еще не известно кем. Ранее сцену открытия главной двери родного Убежища мы могли созерцать только в CGI-ролике. Теперь же все это происходит в реальном времени — вот и первый повод для размышлений о том, как же все-таки далеко шагнули вперед технологии за одиннадцать лет...

Продолжение на стр. 14-15


Гули — это обычные люди, которых радиация покалечила так, что они даже от старости умереть не могут.


Весь класс в сборе. Все готово для сдачи знаменитой "К.О.З.Ы.".

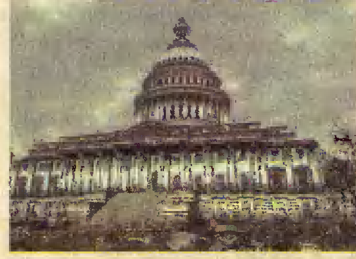

Первое знакомство со Столичной пустошью. Надо же: тут не так уж и плохо, как говорил Надзиратель.

Достопримечательный Fallout 3

Прогулки по Столичной пустоши в Fallout 3 содержат в себе и образовательную функцию. Главные достопримечательности Вашингтона Bethesda Softworks воссоздала с особой старательностью. Естественно, в игре все было сделано с поправкой на "Америку, пережившую ядерную войну". Мы взяли для сравнения пять наиболее известных архитектурных сооружений города.

Капитолий. Строительство здания было начато Джорджем Вашингтоном еще в далеком 1793 году. По требованию Линкольна, желавшего подчеркнуть единство нации, Капитолий достраивался уже во время Гражданской войны Севера и Юга. Капитолий считается местом проведения Конгресса США. В нем насчитывается около 540 помещений, а вокруг него разбит парк площадью 53 гектара.





Арлингтонское кладбище. Это американское военное кладбище в Арлингтоне, штат Вирджиния. На его территории захоронены участники войн, президенты, председатели Верховного суда и астронавты — всего на данный момент насчитывается около 300 тысяч могил.





Мемориал Линкольна. Это архитектурное сооружение расположено на Эспланаде в центре Вашингтона. Мемориал был возведен в честь шестнадцатого президента США Авраама Линкольна. Его президентство пришлось на годы Гражданской войны (1861 — 1865). Памятник, строившийся в 1914 — 1922 годах, символизирует веру Линкольна в то, что все люди имеют право быть свободными.





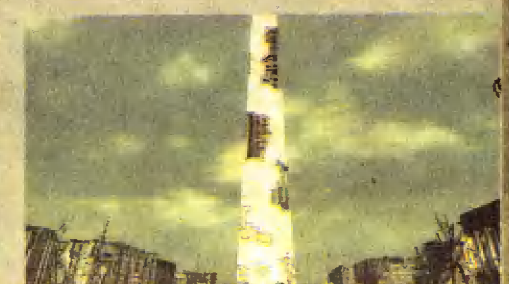
К слову, монумент самого президента, расположенный на центральной площадке, в игре тоже есть. Правда, ядерная война не прошла боком и для железобетонного Линкольна: у статуи отсутствует голова.





Монумент Вашингтона. Это облицованный мрамором гранитный обелиск весом 91 тыс. тонн и высотой 169 метров — самый высокий в мире. Был воздвигнут в 1848 — 1884 годах как памятник первому президенту США Джорджу Вашингтону. До постройки Эйфелевой башни был самым высоким сооружением на Земле. Чтобы подняться на самый верх монумента, необходимо преодолеть 898 лестничных ступенек или воспользоваться лифтом.





Национальный архив. В Национальном архиве, помимо всякого рода ценных реликвий, хранятся оригиналы Декларации независимости, Конституции США и "Билля о правах". К сожалению, при специальном освещении их содержание едва можно разобрать. Но считается большой честью даже просто полюбоваться этими бесценными документами.





Начало на стр. 13

"Здравствуй, Америка... Это я, твой президент Джон Генри... Аха-ха, попались! Тридогнайт я, не бойтесь!"

© Тридогнайт, ди-джей радиостанции "Новости Галактики"

Едва только покинув Убежище и дав глазам немного привыкнуть к яркому солнцу пустоши, вы, конечно, захотите начать исследовать огромный, таинственный, полный опасностей игровой мир. За основной сюжетный квест можно браться когда вздумается. Назойливого счетчика из первой части, отсчитывающего количество оставшихся дней до завершения "срока сдачи" главного задания, нет. Буквально сразу же по прибытию в первый местный город — Мегатонну — Fallout 3 начинает показывать свои зубки пустынного койота. Возможность постоянного выбора — вот основной стержень, на котором держался геймплей первых двух игр серии и продолжает держаться в третьей. Fallout, как и война, никогда не меняется. И это, безусловно, комплимент великой франшизе. Взять хотя бы ту же Мегатонну. Город — если так можно назвать несколько хибар, собранных из обломков самолета и огороженных высоченным забором, — построен вокруг самой настоящей невзорвавшейся атомной бомбы. Едва вы туда зайдете, как местный шериф попросит обезвредить злополучный снаряд за определенное денежное вознаграждение — а валютой в мире Fallout 3 вновь являются бутылочные пробки из-под "Ядер-Колы". Вы можете подарить жителям города замечательную возможность спокойно спать по ночам и обезвредить бомбу, но есть в Мегатонне человек, который заинтересован в полной ликвидации этих ржавых жестяных обломков и жителей, их населяющих. То есть при особом желании в атомную бомбу можно вставить детонатор и взорвать населенный пункт ко всем чертям. А можно вообще остаться в стороне и ничего не предпринимать. Как поступить с атомным снарядом — решаете только вы. За совершение благородных поступков вы получите карму, а за подлые злодеяния ее потеряете. Наличие плохой или хорошей кармы влияет на то, каких персонажей вы сможете себе взять в напарники. Доброму герою щедрые торговцы будут регулярно преподносить полезные подарки, а "плохиша" и прогнать могут. И такие разветвления в заданиях встречаются в Fallout 3 практически везде. Именно на возможности постоянного выбора построена игровая механика. Открыть дверь с помощью отмычки, выломать ее силой или воспользоваться терминалом для разблокировки замка; мирно договориться с NPC на словах, убить его или обмануть; соврать составительнице книги о своих "приключениях" или же рассказать, как все было на самом деле; расстрелять рейдера из шотгана или же тихо подкрасться к нему сзади и подложить гранату в штаны — игра постоянно подсовывает вам множество вариантов развития событий. В этом и есть самая большая прелесть Fallout.



Свидание с диким гулем длится непростительно мало. Секунды две, максимум три. А потом его внутренности украсят тоннели метро.



Это, так скажем, одна из причин присвоения Fallout "взрослого" рейтинга.

Игровой мир третьего Fallout стал намного меньше даже оного в Oblivion. Поначалу кажется, что разработчики тем самым решили сэкономить на трудозатратах и позволили побегать пользователю только на малюсеньком пятачке Вашингтона и его окрестностей. Но, открыв всего лишь несколько маркеров на карте, начинаешь осознавать, какой титанический труд проделала Bethesda, вручную моделируя буквально каждый квадратный сантиметр карты, "обставляя" ее уникальными персонажами и объектами. В каждое заброшенное здание непременно хочется зайти, полностью его исследовать на предмет сколь-либо стоящего припрятанного барахла или поискать Easter Eggs от разработчиков. К слову, "пасхалок" в Fallout 3 девелоперы оставили так много, что охота на них со временем превратится для вас в эдакий отдельный большой увлекательный побочный квест, выполнение которого ни на что, кроме как на удовлетворение собственного любопытства, не повлияет. Но чем не благородный повод для повторного перепрохождения?



Местный огнемет откровенно пасует перед оным из Far Cry 2. Но это единственное, в чем детище Ubisoft лучше Fallout 3.



Думаете, кровосос? Нет, вы ошиблись.

Суровые пустоши

Боевая система третьего Fallout претерпела существенные изменения. В первых двух частях, напомним, сражения были только пошаговыми. Теперь же игроку позволено устраивать ожесточенные перестрелки со злобно настроенным населением Столичной пустоши в реальном времени. В такие моменты Fallout 3 начинает здорово походить на обычный шутер от первого лица. Для более эффективной расправы над врагами вам на помощь придет уникальная система наведения V.A.T.S., она же Vault-Tec Assisted Targeting System. Работает данная "примочка" следующим образом: во время боя вы ставите игру на паузу, на экране в этот момент все тело противника условно разделяется на


Тридогнайт — главная надежда СМИ на восточном побережье.


Pip-Boy 3000 — персональный электронный помощник. Навигация очень удобная, но вот описание предметов экипировки, как это было в прежних частях Fallout, Bethesda "вырезала". Фанаты серии в негодовании.


В руках у этой девушки находится Far Boy, он же "Толстяк", — одно из самых мощных оружий в игре, стреляющее ни много ни мало миниатюрными атомными бомбами.

отдельные области с указанием процентной вероятности попадания пули в каждую из них. После выбора вами наиболее подходящих мишеней камера в режиме slo-mo показывает нам расправу над оппонентом, выбирая самые сочные ракурсы. Кровь льется рекой: свой рейтинг "M" Fallout 3 отрабатывает по полной программе. Использование V.A.T.S. расходует очки действия, на восстановление которых требуется время, поэтому использование продвинутой системы наведения от Vault-Tec привносит в боевую систему элементы тактики: израсходовали action points, отсиделись за ближайшим укрытием — и снова в бой.

Ну, а шутер из Fallout, по правде говоря, не получился. Во-первых, вероятность попадания по врагам в реальном времени намного ниже, чем в режиме тактической паузы. Во-вторых, противники, управляемые бестолковым Radiant AI, какой-либо серьезной угрозы для игрока не представляют: они всегда лезут на рожон и постоянно упираются в первые попавшиеся стенки (наверное, это так реализована система использования противниками всевозможных укрытий).

Параметры персонажа слабо влияют на процесс проведения боя. Во-первых, если даже у вашего Альтер эго значение "силы" равняется ничтожной единичке, он все равно сможет воспользоваться абсолютно всеми видами оружия. Во-вторых, любые элементы случайности исключаются напрочь. В первых двух сериях Fallout главный герой при недостаточно прокачанном соответствующем скилле мог, к примеру, уронить гранату себе под ноги. Да и вообще — как бы ни были развиты параметры персонажа, на конечный исход схватки они влияют очень слабо (разве что точность еще сколь-либо учитывается). В итоге, разработчикам из Bethesda за испорченную "боевку" в Fallout 3 ставим огромный минус.

Выбор оружия достаточно велик: постреляют дадут как из компактного, но очень эффективного "Магнума", так и из огромного гранатомета, не говоря уже о замечательной возможности отдубасить какого-нибудь рад-скорпиона полицейской дубинкой. Уникальных "стволов" в игре катастрофически мало. Процесс ремонта износившихся орудий смертоубийства выглядит вполне логично: вы просто собираете из двух — или даже больше — буквально разваливающихся "пушек" одно более-менее пригодное для использования оружие. Самые ценные экземпляры, как правило, выпадают из обезглавленных тушек врагов, так что необходимость покупки "стволов" у местных торговцев отпадает сразу. Последние пригодятся вам разве что для "затаривания" перед очередным рейдом всевозможными стимуляторами, восстанавливающими здоровье, "Ментатами", временно повышающими некоторые характеристики, и "Антирадинами", снижающими уровень накопленной в организме радиации.

В местный бестиарий входят как уже ставшие визитной карточкой серии и не представляющие особой опасности различные рад-тараканы, рад-скорпионы и прочая мелкая живность с приставкой "рад", так и более крупная и опасная "дичь", как-то: супермутанты, рейдеры (они же бандиты) и наемники. Искать какой-либо особый подход в бою с каждым из них не нужно: вряд ли кто-то сможет выдержать серию очередей из штурмовой винтовки или парочку метких выстрелов из "Магнума".

В целом таков Fallout 3. Чем больше в него играешь, тем больше он затягивает. Сложно передать прелесть этого тайтла словами — его нужно просто увидеть. Кто-то будет искать в нем всевозможные недостатки, кто-то решит, что "великого возрождения" той самой Игры с большой буквы не случилось, и в гневе выбросит диск куда-нибудь подальше, кто-то посчитает Fallout 3 модом-надстройкой к Oblivion и отправится писать многокилобайтовые возмущенные опусы на тематических сайтах. А кто-то поступит более благоразумно — и просто в очередной раз запустит на своем компьютере или приставке этот замечательный проект — глубокий, атмосферный, неповторимый, целостный. Проект, где ты можешь быть тем, кем захочешь. Проект, где предстоит отыгрывать непростую роль поселенца пустошей, бороться с подлым Анклавом, помогать Братству Стали, путешествовать по развалинам Вашингтона под зажигательные джаз-композиции пятидесятых... Проект, который вырвет из реальности на несколько десятков часов и погрузит в абсолютно иной — постъядерный — мир. Жестокий и манящий мир Столичной пустоши.

Добро пожаловать в суровое будущее!

Игнатий "Rambus" Колыско

Диск предоставлен интернет-магазином game-online.shop.by

РАДОСТИ

Великолепная атмосфера "постъядерного завтра", знакомая нам по первым двум частям Fallout и заботливо воссозданная Bethesda Softworks

Приятный саундтрек, состоящий из лицензированных популярных джаз-композиций середины прошлого века

Свобода выбора и действий для игрока

Отменный дизайн локаций

Огромный дышащий жизнью и детально проработанный суровый игровой мир Столичной пустоши

Удобный и интуитивно понятный интерфейс

ГАДОСТИ

Корявая анимация

Графический движок двухгодичной давности

Стоеросовый Radiant AI снова с нами

"Никакая" боевая система

Скверная сбалансированность оружия

ОЦЕНКА

9.0

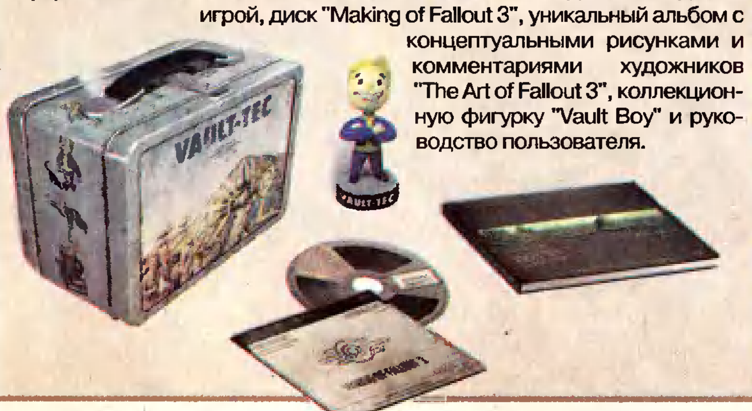
ВЫВОД

Перерождение великого и богоподобного Fallout свершилось. Игра не лишена недостатков, но все они с лихвой компенсируются неповторимой гнетущей атмосферой мира, пережившего ядерную катастрофу. Сделайте себе приятный рождественский подарок — поиграйте в Fallout 3.



Для коллекции

Коллекционное издание Fallout 3 содержит в себе немало интересного для истинных поклонников сериала. Особенно приятно, что содержимое изданий от "1С" и Bethesda абсолютно идентично. Итак, в красочно оформленном жестяном саквояже от Vault-Tec вы найдете: DVD-диск с игрой, диск "Making of Fallout 3", уникальный альбом с концептуальными рисунками и комментариями художников "The Art of Fallout 3", коллекционную фигурку "Vault Boy" и руководство пользователя.



История легенды

Fallout (1997)



Уже прошло одиннадцать лет с момента выхода первой части знаменитого сериала — срок для игровой индустрии просто громадный. За это время мир успел дважды погрязнуть в финансовом кризисе, многие поклонники оригинального Fallout обзавелись семьями и детьми, проекты давно перешли в третье измерение и начинают потихоньку теснить кинематограф. А Fallout до сих пор любят, ценят и уважают. Если ввести в строке Google это небольшое словечко, то поисковик с радостью сообщит, что обнаружил около 53 миллионов страниц. Свобода выбора, черный юмор, миллионы возможностей, неповторимая атмосфера, незаезженный еще тогда сеттинг — у игры были все шансы стать настоящим культурным феноменом на долгие годы, что, собственно, и произошло. Fallout, как и Diablo, много раз пытались "убить" другие проекты (самый опрятный из них, пожалуй, The Fall: Last Days of Gaya).

Главный герой игры — выходец из Убежища 13, которому Смотритель поручил выполнить очень ответственное задание — найти новый контрольный чип очистки воды, так как прежний пришел в абсолютную негодность.

Уникальная ролевая система S.P.E.C.I.A.L., "Пип-бой", вариативность в выполнении заданий, пошаговый бой — все, за что до сих пор уважают Fallout как RPG, уже было в первой части. Если вы еще не ознакомились с уникальной игрой жанра "post-nuclear role-playing game", непременно это сделайте. Поначалу вас может отпугнуть устаревшая графика и разрешение 640x480, но уже через полчаса от этого проекта вас будет не оторвать. Fallout, как любой наркотик, вызывает самое настоящее и необратимое привыкание.

Fallout 2 (1998)



Релиз сиквела состоялся всего через год и парочку месяцев после выхода оригинального Fallout. Графический движок не претерпел заметных изменений. Да и в целом второй Fallout представлял собой тот же проект, который выпустила Black Isle в 1997-ом, только, как говорится, "больше, лучше и интереснее". Сегодня за подобные ухищрения разработчиков принято ругать. Но игровая механика первого Fallout была настолько идеальной, что и менять в ней, по большому счету, было нечего... Кое-какие нововведения в тайтле все же присутствовали. Во-первых, был убран счетчик времени до завершения срока сдачи основного квеста — теперь игрок мог вдоволь нагуляться по пустошам, не беспокоясь, что главное задание будет вот-вот провалено. Вместо привычных крышек из-под "Ядер-Колы" основной валютой в мире Fallout 2 стали обычные золотые монеты. Города увеличились в размерах, а искусственный интеллект напарников, которых разрешалось брать под свое начало еще в оригинале, был кардинально переработан.

В сиквеле события происходят через 80 лет после завершения оригинального Fallout. Для деревни Арройо, основанной выходцем из Убежища 13, настало смутное время. Старейшина посылает Избранного — прямого потомка главного героя из первой части — найти так называемый ГЭКК (GECK, Garden of Eden Creation Kit) — Генератор Эдемских Кущ Компактный, созданный для того, чтобы превращать выжженные радиацией пустоши в цветущие сады.

Fallout Tactics (2001)



Очередная попытка Interplay нажиться на популярном бренде. И, как в случае с Brotherhood of Steel, далеко не самая удачная. По жанру Fallout Tactics представляла собой тактическую ролевую игру. Несоответствие классическим канонам жанра post-nuclear role-playing game, уклон в сторону тактической составляющей, эксперименты с изменением истории вселенной — это главные причины общей непопулярности Fallout Tactics у поклонников сериала.

По сюжету игры, Братство стали решило отправить своих бойцов на восточное побережье США с целью разведки местности. Во время перелета на дирижаблях с западного побережья на восточное члены Братства попадают в сильнейшую песчаную бурю. Оставшиеся в живых основывают "филиал" своей родной организации в районе бывшего Чикаго.

Создатели Убежищ когда-то разработали систему уничтожения всякого рода враждебных существ, населяющих пустоши, будь то рейдеры, супермутанты или гули. Но, к несчастью, эта система защиты в один прекрасный день дала сбой. Те роботы, которые некогда стояли на защите выжившего человечества, стали его же главными врагами, с которыми как раз и предстоит бороться Братству стали.

Fallout: Brotherhood of Steel (2004)



Brotherhood of Steel — это консольный экшен, который вышел на PS2 и Xbox. Игра была забракована как поклонниками великого Fallout, так и любителями экшенов. Самые большие нарекания у фанатов серии "постъядерных ролевых игр" вызывали многочисленные отклонения от устоявшейся в предыдущих частях истории развития мира. К слову, это единственный проект из всей серии, в котором Рон Перлман — человек, который всегда зачитывал в начале текст, начинающийся словами "War. War Never Changes...", — не принимал никакого участия в озвучке. По сюжету, новобранец группировки Братство стали отправляется на поиски исчезнувших паладинов Братства. По ходу действия ему предстояло побывать на дне воронки, оставленной от ядерного взрыва, уличить мэра города Карбон (в котором, кстати, и пропали паладины) в сотрудничестве с рейдерами, посетить церковь Lost и даже повстречаться с главным героем самого первого Fallout.

Играть дозволялось за одного из шести персонажей, причем среди них был даже гуль. Напомним, что особой ценности для поклонников Fallout или любителей экшенов эта игра не представляла.

RED ALERT
COMMAND & CONQUER 3

ОБЗОР

Про "краснознаменную" стратегию C&C: Red Alert 3 мы вам уже рассказывали самым подробным образом в сентябрьском номере "ВР". Все до единого факты об этом проекте, которые вы могли тогда прочитать, справедливы и по отношению к его релизной версии. Нам подарили безумно веселую, сумасшедшую игру, которая напрочь отказывается верить в существование понятия "политкорректность", а "клюква" в ней до того спелая и сочная, что прошлогодняя World in Conflict покажется по сравнению с Red Alert 3 цитатой из учебника по истории.

Красная угроза

C&C: Red Alert 3 могла и не быть умной и сбалансированной стратегией. Мы бы простили ей любые провалы в динамике или геймдизайне. Мы бы все равно полюбили ее такой, какая она есть. А все потому, что сегодня ни в каком другом тайтле вы не увидите спускающихся на парашютах медведей в касках, милых дельфинов с ультразвуковыми установками на спинах и в конце концов обычных девушек, будто сошедших с обложек мужских журналов и облаченных в обтягивающие костюмы из латекса. Red Alert всегда уважали и будут уважать не столько за определенные новшества, которые она привнесла в жанр RTS, сколько за возможность устроить развеселый китчевый парад имени водки с серпом и молотом.

Что до третьей части, то она, при всех отличительных особенностях серии, смогла выступить перед игроками еще и в качестве весьма недурственной и грамотной RTS. Для начала мы обмолвимся парой слов о сюжете. Он, как и положено всякой политической и научно-фантастической паранойе, вызывает лишь искреннюю улыбку. Начинается игра с того, что советский премьер Черденко (его роль исполняет известный актер Тим Карри) вместе с усатым генералом Николаем Крюковым (Эндрю Дивофф), сидя в Кремле, дожидаются своей гибели, так как за окном вовсю бесчинствует армия Союзников. Вдруг премьеру в голову приходит потрясающая мысль, и он не задумываясь поднимает бюст вождя мировой революции и нажимает зловещую красную кнопку. После этого в ближайшей стене открывается секретный проход в не менее секретную лабораторию. Крюков на пару с Черденко незамедлительно отправляются в эту святая святых советской науки с единственной целью — заставить доктора Грегора Зелинского (его играет Питер Стормар) запустить машину времени, которая и самим доктором-то еще толком не испытывалась. Вся троица отправляется прямиком в 1927 год в Брюссель. Цель их межвременного визита проста — убить великого физика Эйнштейна, из-за которого, к слову, и начался весь сыр-бор еще в первой Red Alert. По возвращению обратно премьер и его усатый генерал ожидали увидеть прекращение страданий своего великого народа. Но все оказалось не так уж и просто. Союзники и вправду исчезли с Красной площади, но война не прекратилась. К ожесточенному противостоянию между Советским Союзом и США подключилась третья сторона — Солнечная Империя, она же просто Япония. Нам же достается должность советского командира, войскам которого нужно вести бой уже на два фронта.

Три кита

Новая "раса" достаточно хорошо вклинилась во вселенную Red Alert. Дизайн юнитов японской стороны выполнен в строгом соответствии с устоявшимися стереотипами касательно Страны восходящего солнца. Тут есть и огромные шагающие роботы, и крестьяне в соломенных шляпах с огромными полями, и девочка-школьница, разрушающая все вокруг силой мысли... В общем, полный "редалертовский" набор нелепостей. В межмиссионных роликах ваш главнокомандующий всегда появляется в кимоно, постоянно пьет чай и периодически читает вам лекции о том, как важно быть доблестным, честным и бесстрашным командиром.

Что касается Советского Союза, то тут все, конечно же, ожидаемо смешно, мило и забавно. Русские медведи, своим рыком пугающие вражескую пехоту; неповоротливые, но очень мощные дирижабли "Киров"; двуствольные танки; истребители МИГ, которыми почему-то управляют девушки; боец спецназа Наташа, получившая от редакции "ВР" приз зрительских симпатий, — дизайн юнитов по своей нелепости и китчевости вновь находится вне досягаемости.

А видели бы вы, какая тут техника! Взять хотя бы подводные лодки — складывается впечатление, что на них служат моряки, которые страдают клаустрофобией и боятся темноты. "Т-с-с! Кто здесь?", "Вы это слышали?" — звучание этих реплик "подводных" юнитов обработано так, будто говорит человек, сидящий в тесной закрытой бочке. Или тот же дирижабль "Киров" — передвигается он очень медленно, и его пилот, вещающий так же быстро, как пьяный эстонец, невольно это подчеркивает.

Каждая постройка советской стороны тоже заслуживает отдельного упоминания. Если это завод, то непременно обнесенный забором из фанеры и со статуей Ленина во дворе, если АЭС — то обязательно с огромными и неприкрытыми ничем сверху реакторами с ураном. По признанию самих разработчиков, ко всякого рода элементам советской атрибутики они испытывают особо теплые чувства. И это, признаться, очень заметно: советская "раса", как и в первых двух Red Alert, получилась самой сумасшедшей и в то же время самой привлекательной.

Техника и юниты Союзников в Red Alert 3 получились довольно скучными: ни тебе забавной символики, ни чокнутого дизайна. Из всей армии "голубого лагеря" особенно запомнились мило щебечущие дельфины, которые своими ультразвуковыми установками способны разрушить практически любой объект в игре, и спецагент Таня Адамс (естественно, в том варианте, который демонстрируется в межмиссионных роликах), сражающая наповал своей пышной, хм, прической. Что касается доступной техники, то самым любопытным экземпляром у Союзников кажется авианосец. Хотя бы просто потому, что у других сторон такого нет.

Жанр: RTS
Разработчик: EA Los Angeles
Издатель: Electronic Arts
Локализатор / издатель в СНГ: "Софт Клаб" / Electronic Arts
Похожие игры: стратегические проекты серии Command & Conquer
Минимальные системные требования: процессор уровня Intel Pentium 4 2,2Гц или AMD Athlon 3000+; 1Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 6600 или ATI Radeon X800; 10Гб свободного места на жестком диске
Рекомендуемые системные требования: процессор уровня Intel Core 2 Duo или AMD Athlon X2 3500+; 2Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 6800 или ATI Radeon X900; 10Гб свободного места на жестком диске





Rush или не rush? Вот в чем вопрос...

Помимо забавного сюжета и искрящегося в солнечных лучах идиотизма, Red Alert, как мы уже неоднократно повторялись, очень и очень хороша как RTS. Враги обладают весьма неглупым интеллектом: всякий раз противник начинает нападать на вашу базу именно с той стороны, с которой она меньше всего укреплена. Тактика быстрого раша сменилась более неторопливым и уравновешенным боем — все как и говорили разработчики. Приятно, знаете ли, знакомиться с первыми обещаниями от девелоперов, а потом с удовольствием узнавать, что все намеченное сбылось.

Любая битва в игре — не важно, в онлайне, по локальной сети или в кампании — проходит в тесном сотрудничестве с напарником: разработчики из EA навязывают нам кооперативное прохождение, и если вы играете в одиночку, то обязанности напарника возьмет на себя искусственный интеллект. Все денежные средства, которые вы смогли заработать, поровну делятся между двумя командирами. Боевому товарищу, управляемому AI, можно отдавать приказы наподобие удерживать сектор, захватить территорию или ринуться в атаку.

Практически все постройки можно возводить на воде, за исключением нескольких, таких как казармы пехоты и военный завод. Большинство юнитов имеют способности амфибии. К примеру, "Скат" при выходе на поверхность из боевого катера превращается в нечто на коротеньких ножках, а На-







ПРИСТАВКИ

таша просто умеет плавать брассом, чего не скажешь об инженерах, которые привыкли пересекать водную местность на надувной лодке.

Из оружия массового поражения доступен целый боевой набор террориста мировых масштабов, в который входит как безобидное по меркам игры "засасывание" на околоземную орбиту единиц вражеской техники с последующим их выбросом на территории базы противника, так и — внимание! — злободневный Большой андронный коллайдер, затягивающий в свою черную дыру буквально все вокруг. За подобную премилую выходку разработчики получают от нас бонусные полбалла к финальному рейтингу.

Качество графики и общий визуальный стиль в Red Alert 3 держатся на достойном уровне. Все нарисовано и смоделировано с особой тщательностью. Особенно порадовала местная водичка, которая выглядит именно так, как ей и положено выглядеть в жизни. Движок Tiberium Wars рисует не то чтобы шикарную картинку, но за проделанную "подтяжку" SAGE ребятам из EA выражаем благодарность. За саундтрек ответственен все тот же Фрэнк Клепаки, так что напыщенность и помпезность в музыкальных композициях гарантируются.

Command & Conquer: Red Alert 3, быть может, и не станет иконой жанра RTS, но свою стабильно высокую аудиторию эта игра будет иметь всегда. Потому что весело, потому что дурашливо и потому что про "злобных комми". Не пропустите главное стратегическое явление этой осени. Что-то нам подсказывает, что следующая часть будет ой как нескоро...

Игнатий "Rambus" Колыско

Диск предоставлен интернет-магазином game-online.shop.by

РАДОСТИ

Неповторимый визуальный стиль
Веселый саундтрек
Отлично проработанная новая сторона конфликта — Япония
Бредовый, но безумно веселый сюжет
Советская сторона — вновь вне конкуренции

ГАДОСТИ

Союзники — самая скучная "раса"
Видеовставкам с живыми актерами отчаянно не хватает масштаба

ОЦЕНКА

8.5

ВЫВОД

Вы еще не играете в Red Alert 3? А если мы скажем, что в ней есть три воинствующих фракции, уникальный дух серии, бредово-веселый сюжет, медведи в касках и Дженни МакКарти с Джиной Карано в латексе в придачу? То-то же!





Кому что отрезать?

Жанр: *идеальный слэшер*
Разработчик: *Ninja Team*
Издатель: *Microsoft Game Studios*
Платформа: *Xbox 360*

Среди слэшеров, безусловно, можно выделить три самых выдающихся серии. Первой зажегшейся звездочкой стала Devil May Cry, прославившаяся прежде всего благодаря харизматичному герою Данте и неповторимому стилю. Далее, словно чертик из табакерки, выпрыгнула God of War, которая, выражаясь простым языком, "выносила мозг на счет раз". Но между этими двумя хитами вышла еще одна без пяти минут шедевральная игра. Студией Ninja Team во главе с Тобонобу Итагаки была выпущена Ninja Gaiden, повествующая о ниндзя Рю Хаябуса. Дебют этого героя состоялся еще в далеком 1990 году на древней NES в одноименной игре. Затем Рю засветился в качестве одного из бойцов в известной серии файтингов Dead or Alive и в 2004-ом, наконец, снова выступил соло.

Хардкор в чистом виде

Далеко не всем понравилось творчество японцев: подвох заключался в просто-таки запредельной сложности. И наша сегодняшняя пациентка, Ninja Gaiden 2, продолжает традиции своей предшественницы. Даже если вы избегали вдоль и поперек ту же Devil May Cry 3 на самой высокой сложности, то стоит десять раз подумать, выбрать ли "Путь ученика" или же "Путь воина". Новичкам в жанре заранее строго советуем для начала потренироваться в какой-нибудь God of War перед тем как приниматься за Ninja Gaiden 2. Ну что, вы чувствуете себя готовым? Тогда в бой, причем незамедлительно.

История повествует о том, как храбрый ниндзя, то бишь мы, спасает мир от пришествия Великого и Ужасного Зла. Другими словами, сюжета не завезли, посему двигаемся к вещам более интересным. Сперва вам покажут небольшой ролик сомнительного качества, в котором появляется наш герой. Сомнительного, потому как Ninja Gaiden 2 не может похвастаться ни красивой графикой, ни постановкой, а после недавней DMC4 потуги Рю выглядеть круто смотрятся несколько жалко. Но это мимолетное отрицательное впечатление моментально улетучивается, а на смену ему приходит самый жестокий и бескомпромиссный экшен.

Первое, что бросается в глаза, — какая-то нездоровая любовь авторов к крови. Тут речь идет не о реалистичности, а просто о декалитрах "кетчупа". Ну и расчлененка, разумеется, прилагается. И далеко не всегда противника, лишившегося пары конечностей, стоит сбрасывать со счетов, ведь он запросто может устроить вам неприятности самоубийственным трюком из арсенала камикадзе. После первой смерти (а она, поверьте, наступит быстро) приходит осознание простой истины: глупо бить по всем клавишам равносильно добровольному прыжку в пропасть — прожить при таком подходе долго не получится, как в какой-нибудь Devil May Cry. Даже на самом легком уровне сложности лишь первые миссии вы сумеете взять наскоком. Дальше приходится активно думать, оценивать ситуацию и планировать заранее: "Сперва я зарублю этого стрелка, потом выстрелю из лука вон в того мага и как раз успею поджарить заклинаниями ту пачку монстров". Для многих противников нужно искать свой "рецепт приготовления" и, соответственно, оружие — а его тут предостаточно. Некоторые образцы смертоубийства валяются прямо на дороге, а другие достаются в качестве трофеев после боя с особо продвинутым боссом. "Пушка" подбирается не только для определенного противника, но и в зависимости от местности. Например, в узких коридорах очень удобно прорываться с "Лунным посохом" наперевес, а вот на открытой локации связке "Кусари-гама" плюс должная сноровка равных нет. Хотя есть определенные проблемы с балансом. К примеру, вышеупомянутым "Кусари-гама" научиться пользоваться очень сложно, а "Коса смерти" сполна оправдывает свое название, являясь чуть ли не официальным читом. После того как Рю удастся заполучить "Косу", вам не захочется променять ее на что-либо другое.

Каждое оружие имеет три уровня и прокачивается в магазинах. Эквивалентом денег тут служат души, "выпадающие" из поверженных врагов, — в общем, как и практически во всех слэшерах. С каждым новым апгрейдом становятся доступными все более сложные и продвинутые комбо-удары. А их тут по-настоящему много — даже подумать страшно, какую работу проделали аниматоры. Чтобы овладеть хотя бы одним видом орудия убийства, придется немало потренироваться, но это просто необходимо для успешного прохождения. Разработчики практически насильно заставляют игрока использовать спецприемы не просто для красоты, а для того, чтобы выжить. Любителей нажимать все клавиши подряд просим пройти чуть дальше и свернуть по стрелочке с надписью "God of War".

Кроме холодного оружия, Рю орудует стрелковым: сюрикенами, луком и взрывающимися кинжалами. Еще наш Альтер эго обучен магии (нинпо), которая также имеет несколько уровней "прокачки". Впрочем, даже выучив наизусть все удары, запомнив тактики против всех врагов, уже на "Воин-ниндзя" вы будете частенько переигрывать многие заковыристые места и далеко не по разу. Ninja Gaiden 2 — это именно та игра, где жизненно необходима ювелирная точность. Одна ошибка, одно неверное движение — и не сносить вам головы. Каждый выпад должен быть заранее просчитан, каждая следующая цель должна быть выбрана до того, как вы нанесете удар. И только настоящие мастера-ниндзя смогут освоить последний уровень сложности, рассчитанный исключительно на хардкорщиков.

Когда же после прорыва через очередную толпу врагов вы попадаете прямиком к боссу, начинается самое интересное. Местные главари гораздо сильнее главного героя и могут с легкостью преждевременно отправить вас к праотцам паройтройкой ударов. Даже не думайте пройти боссов с первой попытки: это практически невозможно.

Ninja Gaiden 2 — это концентрированный геймплей, от которого отрезали все лишнее и каким-либо образом мешающее игровому процессу. Бесчисленное множество противников, высокая сложность, широкий выбор оружия и огромное количество комбо, которые, кстати, прекрасно анимированы, не дадут вам оторваться от экрана — при условии, конечно, что вы готовы умереть не один десяток раз, прежде чем добьетесь своей цели. Но во всей этой бочке меда нашлось место и ложке дегтя: графическое исполнение, мягко говоря, не впечатляет: игра выглядит неплохо, но после той же Devil May Cry 4 смотрится весьма тускло. А чего ей действительно не хватает, так это хорошей режиссуры роликов и качественного сюжета. В остальном же — идеальный слэшер.

Денис Щенников

РАДОСТИ

Без пяти минут идеальный геймплей
Захватывающие битвы с боссами
Огромный выбор оружия и комбо
Высокая сложность (для хардкорных игроков)

ГАДОСТИ

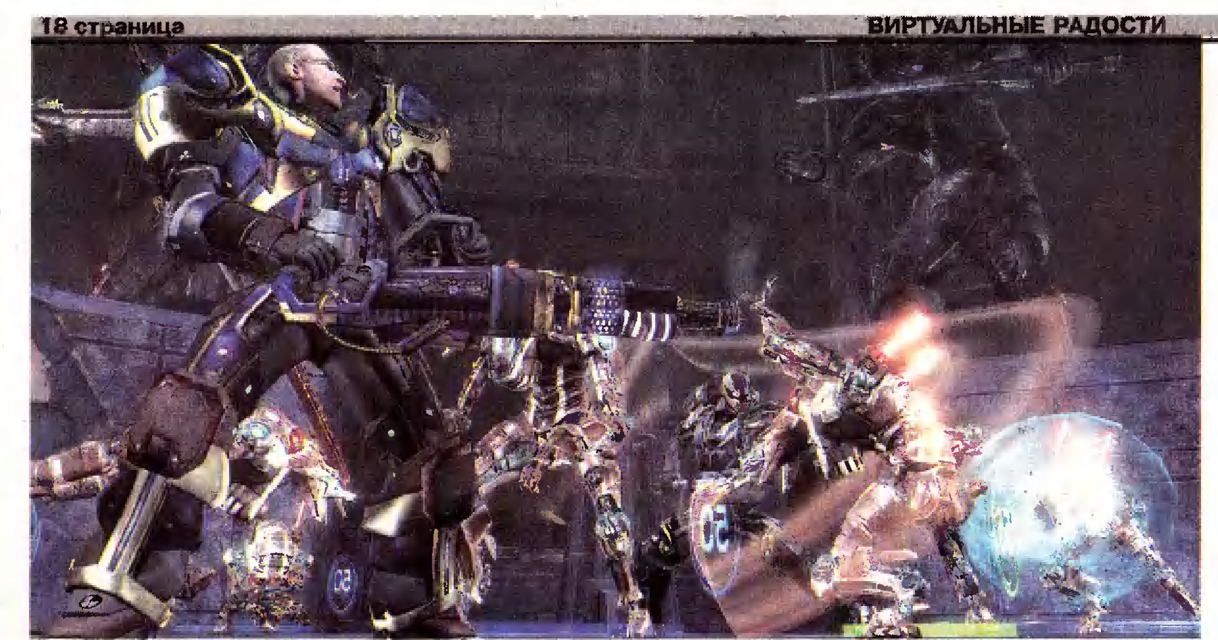
Средняя графика
Слабый сюжет
Высокая сложность (для новичков)

ОЦЕНКА

8.5

ВЫВОД

Ninja Gaiden 2 — настоящий вызов любителям сложных испытаний. Только сплошное "рубилово" и ничего лишнего. При включении строго обязательны полная концентрация и абсолютное погружение в игру. Чего еще желать? Наверное, только интересной истории.



ПРИСТАВКИ

Too Human

Грустная история

Жанр: *action-RPG*
Разработчик: *Silicon Knights*
Издатель: *Microsoft Game Studios*
Платформа: *Xbox 360*

Существуют игры, истории создания которых не менее интересны, чем просмотр какого-нибудь остросюжетного фильма. Например, Prey, умиравший и воскресавший больше, чем главный герой S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, более известной как "Ж.Д.А.Л.К.Е.Р.", или Duke Nukem Forever, последнее слово в названии которой приобрело уже символическое значение. У проекта Too Human, анонсированном еще для PS One, производственный цикл был не менее занимательным. В основном Silicon Knights "прославилась" бесконечным судейством с Epic Games по поводу движка Unreal Engine 3.0. К сожалению, Too Human относится еще и к тем тайтлам, за судьбой которых следить гораздо интереснее, чем, собственно, играть в них.

Скандинавия XXX века

Встречает нас творение "силиконовых рыцарей" вступительным роликом, имеющим заявку на эпичность, но исполненным просто ужасно. Лица практически всех людей, за исключением разве что главного героя, выполнены настолько коряво, что решительно неясно, как разработчики сумели так искусно испоганить UE3. Хотя тут следует кое-что разъяснить: формально Too Human работает на движке собственной разработки Silicon Knights, но на практике это слегка переделанный Unreal Engine третьей версии. Режиссеры, впрочем, при этом явно талантливые попались, да и техника, в отличие от представителей живой природы, выглядят весьма симпатично. И из подобных противоречий состоит вся игра: в Too Human на абсолютно любой плюс найдется свой минус — и в обратном порядке эта взаимосвязь тоже имеет право на существование.

Сеттинг проекта шикарный: так, наверное, и выглядела бы Земля, если бы скандинавские мифы оказались истиной, т.е. взаправду существовали бы Один, Вальхалла и прочая соответствующая атрибутика. Практически все в мире Too Human — воины (женщины — не исключение), которые живут только ради одного — набить морду очередной пачке "нечистых" роботов (которые, кстати, подозрительно похожи на гетов из Mass Effect) и отправиться в местный рай, где вечно сражаются бессмертные. И это не пустые слова. Если кто-то из ваших союзников погибнет на поле боя, тут же откроется сияющий портал, из него спустится закованная в броню валькирия и заберет павшего смертью храбрых в Вальхаллу. А все воины — как на подбор: мускулистые качки с квадратными челюстями.

А какие могут быть скандинавы без богатых пиршеств? Выглядят банкеты в игре весьма сюрреалистично: воины с энергетическими мечами, топорами и молотами сидят в большом зале, выполненном в стиле sci-fi, за стеклянным "саморемонтирующимся" столом и руками едят жареное мясо.

Создав столь потрясающий сеттинг, воплощенный в картинку весьма умелыми дизайнерами и, судя по всему, начинающими моделлерами, сценаристы умудрились написать банальный сценарий. Нам отводится



роль Бальдура, принадлежащего к расе полубогов Aesir, в которых кибернетически внедрены гены богов настоящих. Их задача — защищать человечество от всех бед. На протяжении всей игры Бальдур будет бродить по разным уголкам галактики, ища отступника Aesir. Есть и пара "обязательных неожиданных" поворотов сюжета, но до того же Mass Effect Too Human явно не дотягивает.

Щас как "застикаю"!

Самая большая проблема Too Human, как нам кажется, — однообразие "крестового похода" Бальдура. Перед нами — классический клон Diablo 2 в 3D, который никак не может определиться, слэшер он или action-RPG. С одной стороны, тут есть нехитрые комбо: можно даже на манер DMC 4 подбросить врага в воздух и расстрелять его до того, как тушка с хрустом шмякнется о землю (наш Альтер эго одновременно может носить и огнестрельное, и колюще-режуще-дробящее оружие). Но с другой — лучше бы этого вообще не было, ибо удобства в управлении практически нет. Видите ли, удар назначен не на кнопку, а на правый стик. Балдур размахивает оружием именно в ту сторону, куда вы направили стик. После последнего Alone in the Dark это уже не то чтобы совсем непривычно, но поначалу упорно пытаешься повертеть камеру, а главный герой махает во все стороны мечом/посохом/молотом (нужное подчеркнуть). И если в том же AitD это выглядело интересно и новаторски, плюс на таком управлении строился геймплей, то в Too Human надоедает это достаточно быстро. Единственная радость — битва с боссами, для победы над которыми тупо направлять стик в сторону противника мало.

По ощущениям творение Silicon Knights ближе всего, как это ни странно, к другой провалившейся action-RPG — Hellgate: London. Тут и общее однообразие игрового процесса, и весьма спорная технологическая часть, и скучноватый сюжетец, но... в это неожиданно интересно играть! Удовольствие держится на еще одном неотъемлемом атрибуте проектов подобного жанра — не на развитии персонажа, как вы, возможно, подумали, а на его "одевании". Лут, естественно, выпадает из монстров или высыпается из специальных обелисков. Самое же редкое "артефактное" обмундирование можно получить лишь с помощью "рецептов", выпадающих из все тех же монстров. Найдя формулу какого-нибудь оранжевого меча или пистолета, радуешься, словно фанат The Sims, закупившийся новой одеждой для любимого сима. Лут, как водится, необходимо продавать, причем сделать это можно где угодно прямо из меню инвентаря: в город вы попадете лишь пару раз за всю игру. Только вот деньги нужны разве что для создания "пушек" или брони — и все. Даже такой привычной фанатам Diablo вещи, как зелье, тут нет. Здоровье пополняется специальными свитками, выпадающими из врагов на манер душ из Devil May Cry. То же самое собираются сделать и в Diablo 3, но лично я бы не советовал Blizzard так поступать, ибо это пагубно сказывается на балансе. "Аптечки" могут выпадать из всех подряд, когда абсолютно не нужны, или же упорно не появляться в момент острой необходимости.

А вот что в игре действительно плохо, так это ролевая система, точнее практически полное ее отсутствие. Даже Mass Effect в данном аспекте куда разнообразнее. Для каждого класса (всего их пять штук) есть три скудные ветки скиллов, но одновременно можно прокачать только одну! Хорошо хоть то, что в любой момент можно перераспределить очки талантов, только это не особо спасает ситуацию.

В бочке дегтя нашлось место и ложке меда в лице великолепной музыки. Заводные роковые композиции во время боя и нарочито пафосный оркестр на фоне драматических моментов выполнены на "отлично".

Самое обидное, что после без малого десяти лет разработки публике предстала пусть и не плохая, но до последнего бита проходная игра. Хорошие идеи, как часто бывает, были успешно загублены очень неудачной реализацией. Однообразный геймплей, приправленный не самой красивой картинкой, не может надолго удержать игроков у экрана телевизора. Хорошая режиссерская работа и отличное музыкальное сопровождение не могут вытянуть Too Human при всем желании. Жаль, ведь на игру возлагали большие надежды. Впрочем, у разработчиков еще есть шанс исправиться: Too Human была заявлена как трилогия, о чем явно свидетельствует концовка.

Денис Щенников



РАДОСТИ

Хорошая постановка
Великолепный сеттинг
Отличный дизайн и музыка

ГАДОСТИ

Плохая графика
Скупая ролевая система
Однообразие геймплея

ОЦЕНКА

6.0

ВЫВОД

Сугубо проходная игра с хорошими идеями, но дурной реализацией. Если вы переиграли во все хиты на Xbox 360, то за Too Human можно скоротать пару вечеров. Хотя, если вы этот проект пропустите, ничего не потеряете.

Hydrophobia запаздывает

Blade Interactive вынуждена разочаровать всех, кто с нетерпением ждет экшен **Hydrophobia** для Xbox 360 и PlayStation 3. Ранее разработчики клялись и божились отправить игру в продажу еще до конца 2008 года. Теперь же нам предлагается потуже затянуть пояса и терпеть муки информационного голода аж до марта 2009 года. Но, если верить обещаниям разработчиков, Hydrophobia стоит того, чтобы ее ждать: тут вам и интересная история с главной героиней, противостоящей террористам на борту океанского лайнера, и множество хитроумных задачек, связанных с водой, и, наконец, сама вода, которую Blade Interactive обещает сделать предельно реалистичной. На PC вся эта радость выходить даже и не собирается, так что приставочников абсолютно справедливо можно назвать счастливчиками.

Lord of the Rings Online перебирается на приставки?

Джефф Стифел, глава студии Turbine, не так давно намекнул, что его команда в данный момент трудится над своей первой консольной онлайновой игрой. Официальный анонс проекта запланирован на начало следующего года, однако уже сейчас ходят слухи, что таинственный тайтл — просто приставочный порт **Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar**. Ранее Turbine не отрицала, что MMORPG по мотивам книг Толкиена вполне может появиться и на консолях. Не отрицает и сейчас: недавние слухи компания пока никак не прокомментировала. Так что остается лишь ждать начала 2009 года, когда официальный анонс расставит все по своим местам.



Золотые хиты Sega обретают новую жизнь

Несмотря на огромное количество раскрученных современных проектов, оккупировавших консоли нынешнего поколения, сердце бывалого геймера время от времени нет-нет да и сожмется от ностальгии. Были, были времена, когда игры выглядели попроще, но вместе с тем и как-то душевнее, что ли. Те славные годы и предлагает нам вспомнить издательство Sega Europe, анонсировавшее недавно сборник **Sega Mega Drive Ultimate Collection** для PS3 и Xbox 360. В эту компиляцию войдут такие легендарные "сеговские" хиты, как Ecco the Dolphin, Alien Storm, Sonic the Hedgehog, трилогия Streets of Rage, Columns — всего более четырех десятков проектов. Над сборником в данный момент трудится BackBone Entertainment.

Вести вселенной Halo

Щепоткой новой информации о стратегии **Halo Wars** соблаговолила поделиться Microsoft. Игра, которая куется в недрах студии Ensemble, поступит в продажу на Xbox 360 в феврале 2009 года. Ожидается, что в магазинах, наряду с обычным изданием, появится и коллекционная версия Halo Wars, куда войдут три новые карты для Halo 3, тематические комиксы, нашивка, а также дополнительный игровой юнит и несколько карточек с описанием персонажей. Напомним, что Halo Wars будет последним проектом Ensemble: после релиза тайтла студия, скорее всего, закроется.



Осенью следующего года на "консоль от дяди Билли" подумывает заглянуть и аддон **Halo 3: Recon**. Одной из главных новинок этого дополнения будет открытый мир, то бишь наконец-то и в Halo мы сможем гулять где вздумается. Хотя и от линейных уровней нас отучать тоже не собираются, однако такие развлечения подаются в виде воспоминаний главного героя о событиях, предшествовавших основной сюжетной линии. Меж тем сюжет дополнения создается с сильным уклоном в жанр детектива, что для сериала тоже, мягко говоря, непривычно.

Xbox 360 обошла предшественницу

Достижения Gears of War 2 — не единственный повод для радости у компании Microsoft. В ноябре стало известно, что консоль Xbox 360 за трехлетний срок существования разошлась тиражом в 25 млн. экземпляров, тогда как первая Xbox смогла преодолеть 25-миллионный рубеж только к исходу четвертого (и последнего) года жизни. Между тем Xbox 360 на пенсию пока явно не собирается ,а значит, впереди консоль ждут новые вершины. Даешь 50 миллионов проданных приставок!

ПРИСТАВКИ

Quantum of Solace: The Game

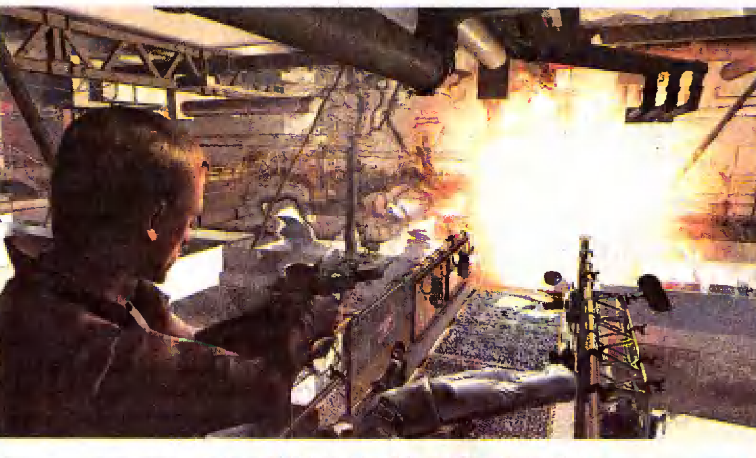
Существует примета: выходит дорогущий голливудский боевик по раскрученному бренду — жди игру по мотивам. И в который раз народная мудрость нас не подвела: не успел двадцать второй эпизод "бондианы" появиться в прокате, а проект по фильму уже тут как тут!

Жанр: *action*
Разработчик: *Treyarch*
Издатель: *Activision*
Похожие игры: *The Bourne Conspiracy, серия Call of Duty*
Платформы: *PC, Xbox 360, PS3, PS2, Wii, Nintendo DS*
Рекомендуемые системные требования для PC-версии: *процессор уровня Core 2 Duo 2,5ГГц / Athlon 64 X2 5200+; 1Гб ОЗУ; видеокарта уровня GeForce 8600GTS / Radeon X1900; 8Гб свободного места на жестком диске*

Корпускула здравого смысла

Как и стоило ожидать, игра следует сюжету двух последних фильмов о Бонде: непосредственно "Кванта милосердия" и немного более раннего "Казино "Рояль". Нам в лице господина Джеймса предстоит и пострелять в особняке мистера Уайта, и побегать по мадагаскарской стройке, и поползать по казино, и разгромить отельчик в пустыне... Как много дел, а ведь это далеко не все! В общем, разработчики попытались запихнуть в одну игру самые яркие сцены из двух фильмов. Вышло вроде бы и неплохо: взяты довольно "сочные" куски, да и при подобной компиляции цепочка событий, связанных с организацией "Квант", становится более прочной и понятной. Существует, правда, два "но". Во-первых, повествование неравномерно скачет во времени, т.е. хронология вроде и соблюдена, но во время межмиссионных роликов все события нам подают в ускоренном виде. Только что мы полчаса зачищали какой-то склад, а потом в брифинге за 30 секунд нам проматывают действия сразу нескольких дней. Это слегка сбивает с толку. Вторым "но" является, хм, так скажем, некоторая вольность в трактовке киношных сцен. Если недавняя "Конспирация Борна" (на которую "Квант" очень пытается походить, но об этом чуточку позже) имела привычку местами делать из мухи слона, то игроизация приключений Бонда устраивает настоящую войну буквально на пустом месте. Погоня за предателем в Сиене оборачивается нешуточными перестрелками в канализации и на крышах домов с целой армией врагов, а эпизод в опере, который в фильме закончился-таки парочкой трупов, из стелс-операции эволюционирует в истребление кучи снайперов и пробежку со стрельбой по взрывающемуся пирсу. Особенно запомнился эпизод в пещерах, куда агент 007 и Камилла попадают на парашюте прямиком из сбитого самолета. В кино после приземления главные герои беседуют и начинают подъем наверх. Разработчики же утверждают, что вслед за Бондом в пещеры на вертолетах влетело целое подразделение вооруженных боевиков. Что тут начинается!.. Бравый представитель британских спецслужб с автоматом наперевес устраивает массовую зачистку сил противника в секторе, сбивает один из геликоптеров из гранатомета, а потом, усевшись за станковый пулемет свежеподбитой винтокрылой машины, отбивает массированную атаку пехоты на свою позицию. И когда господин "нольнольседьмой" через несколько минут отпускает гашетку, то на ум почему-то приходит фраза "Люблю запах напалма поутру!" из фильма "Апокалипсис сегодня", а вовсе не "Меня зовут Бонд, Джеймс Бонд". Чувствуешь себя не агентом МI6, а эдаким рубакой-мясником из Вьетнама.







Бодрячком!

На самом деле все не так уж плохо. Когда видишь, как хорошо детализированная моделька Дэниела Крейга во фраке выглядывает из-за угла, прильнув к стене и держа пистолет с глушителем в правой руке, атмосфера "бондианы" потихоньку возвращается на место. Когда одна автоматная очередь ополовинивает запас здоровья (которое, правда, через несколько секунд восстанавливается), вспоминаешь, что ты все-таки не обвешанный броней штурмовик, поэтому перестрелок лучше стараться избегать: не попадаться на глаза камерам, убивать врагов метким и тихим выстрелом в затылок, а еще лучше — врукопашную. При таком раскладе, возможно, потеряется некоторая доля драйва, зато залитый кровью экран с оповещением о смерти Бонда вы будете видеть раза в два, а то и в три реже. Хотя зачем же избегать того, что является солью всей игры? Ведь когда у Джеймса в руках появляется полуавтоматический дробовик, а в комнату вбегают полдюжины автоматчиков, становится действительно весело! Прикольно бегать от прилетающих к вам под ноги гранат, наблюдать невозмутимую физиономию Бонда-Крейга, когда колонна за его спиной крошится в пыль под яростным обстрелом недругов. И сбивать с ног зрелищным ударом по голове пробегающего мимо солдата, неожиданно выскочив к нему из-за угла, тоже прикольно.

Помимо бесконечных перестрелок, нам предлагают парочку мини-игр. Их немного, они встречаются не слишком часто, но хоть как-то разнообразят жизнь агента. Иногда необходимо пройти по балке и не потерять равновесие, иногда — пробраться по карнизу незамеченным. Рукопашные приемы — тоже мини-игра (quick time event, требующий нажатия всего лишь одной кнопки). Ах да, есть еще 3-4 схватки с боссами, в которых надо успеть нажать не одну, а несколько клавиш. Эти бои смотрятся неплохо, но их мало, и они довольно скоротечны. В общем, слово "бодрячком" идеально и исчерпывающе описывает местный геймплей.

И все бы хорошо, но есть у проекта один главный недостаток — это его полная, абсолютная вторичность.

Bond vs. Bourne

Как уже было упомянуто выше, "Квант милосердия" очень смахивает на "Конспирацию Борна": и тема похожа, и игровой процесс, и даже инициалы у главных героев одинаковые! Только вот ведь какая незадача: если начать сравнивать, то Бонд проигрывает Борну практически по всем параметрам. Единственный аспект, в котором агент 007 может тягаться со своим коллегой, — это перестрелки. В "Конспирации" и видов оружия поменьше, и наш подопечный почему-то не может палить из укрытия, не высовываясь. Бонд же, вдобавок к вышеперечисленному, еще и ведет огонь с видом от первого лица и не стесняется использовать гранаты, что делает "Квант" немного похожим на Call of Duty 4: Modern Warfare (сходство есть еще и визуальное, поскольку игры используют один и тот же графический движок). Но по драйвовости и напряженности перестрелки в обоих боевиках находятся примерно на одном уровне. По остальным же пунктам агент Ее Величества явно уступает неслужебному участнику проекта "Тредстоун". В "Конспирации" и сюжет гораздо более вменяемый, и игровых ситуаций больше, и драки там полноценные, да и выглядит она в целом более кинематографично. Движок, опять же, выдает картинку слегка посимпатичней. Так что не чета "Квант" "Конспирации": ростом, как говорится, не вышел.

Видали и круче

Так что же мы имеем в сухом остатке? Игровая адаптация "Кванта милосердия" получилась скоротечным и бодрым боевичком. Плеваться не хочется, но и диск с этим тайтлом вы вряд ли когда-нибудь захотите снова достать с полки. Неплохо, но не более того. У приставочников есть "Конспирация Борна", которая на порядок лучше в исполнении при аналогичном содержании, а у "писишников" такие экшены выходят раз в неделю, разве что вместо Бонда в них бравый спецназовец Джонни или борец за справедливость Мишаня. Ничего оригинального. Да и что взять с игры по фильму? Не отстой — и на том спасибо.

P.S. Обзор был написан по Xbox 360-версии проекта.

Кирилл Sigizmund Улезко

Диск предоставлен интернет-магазином www.belconsole.shop.by

РАДОСТИ

Внешность и голоса многих персонажей взяты у актеров, снимавшихся в фильме
Довольно захватывающие перестрелки
Местами высокая кинематографичность
Не скучно

ГАДОСТИ

Бредовая адаптация некоторых сцен фильма
Скомканный сюжет
Полная вторичность

ОЦЕНКА

6.5

ВЫВОД

Хорошо исполненный "проходняк". Рекомендуется только "шутерозависимым" людям, которых хлебом не корми, но пострелять дай. Ну, или если вдруг вы еще "на волне" фильма и хочется парочку лишних часиков побыть во вселенной "Кванта милосердия" да поуправлять почти живым Дэниелом Крэйгом, то тоже можно немного поиграть. Остальные могут абсолютно спокойно проходить мимо.



И снова о GTA

Что-то не особо торопится знаменитый автоугонный сериал открывать свое полноправное представительство в республике Nintendo DS. **GTA: Chinatown Wars**, повествующая о приключениях лихих китайских бандитов, изначально намеревалась зарелизиться на DS в первом квартале 2009 года. Однако один из боссов Take-Two, Штраус Зельник, в ноябре сообщил, что тайтл, вполне возможно, придется прождать до апреля.

Между тем президент Rockstar Дэн Хаузер соблаговолил пролить свет на судьбу грядущих скачиваемых дополнений к **GTA IV**, разрабатываемых эксклюзивно для Xbox 360. Релиз The Lost and Damned, первого из двух дополнительных эпизодов, запланирован на 17 февраля. Эта обновка познакомит игроков с новым главным героем — Джонни Клебитцем, членом байкерской банды The Lost. Подробно о грядущих похождениях "пропащих" байкеров Хаузер распространяться не стал, однако намекнул, что аддон покажет игрокам другую сторону Либерти-Сити.

Рекорды Gears of War 2

Gears of War 2, любимое детище Microsoft, буквально с самого появления на свет начало радовать своего родителя: эксклюзив для Xbox 360 в первый уик-энд продаж разошелся тиражом в 2 млн. экземпляров. Однако это еще не все достижения очередного фантастического боевика о приключениях Маркуса Феникса: Microsoft с гордостью отрапортовала, что Gears of War 2 покорила Xbox Live, призвав на онлайновую битву более 1,5 млн. игроков, которые в общей сложности "сделали" 15 млн. часов игры — новый рекорд для этого интернет-сервиса. Что ж, фанаты получают новую отличную игрушку, Microsoft делает деньги, мы начинаем ждать Gears of War 3 в конце 2009 года — в общем, все довольны.



Альтаир в гостях у Принца

Героические акробаты компании Ubisoft находятся между собой в очень дружеских отношениях. Это недавно доказал молодой, но амбициозный киллер Альтаир (Assassin's Creed), заглянувший с дружеским визитом во вселенную такого уважаемого "старичка", как Персидский Принц. Речь, разумеется, идет о грядущем тайтле **Prince of Persia**, в которую смекалистыми разработчиками была "вклеена" модель Альтаира. Правда, поклонникам средневекового убийцы обязательно следует знать, что сыграть за любимого персонажа, скорее всего, они смогут только в версиях Prince of Persia для PS3 и Xbox 360 — во всяком случае, о присутствии Альтаира в PC-варианте "Принца" Ubisoft пока ничего не говорила.

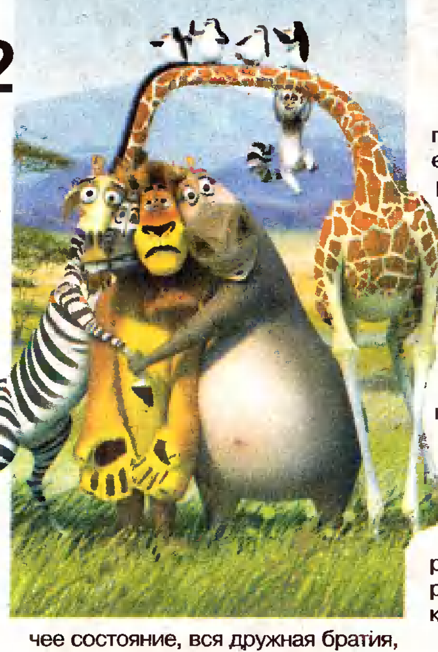


AlexS

КИНО

Мадагаскар 2

Кто сказал, что пингвины не летают?



Оригинальное название: *Madagascar: Escape 2 Africa*
Жанр: *комедия, мультфильм*
Режиссеры: *Том МакГрат, Эрик Дарнелл*
Роли озвучивали: *Бен Стиллер, Крис Рок, Дэвид Швиммер, Джада Пинкетт Смит, Седрик "Развлекатель" и др.*
Продолжительность: *85 минут*

Новая встреча с давно полюбившимися героями того или иного мультфильма всегда приятна, поэтому нет ничего удивительного в том, что у большинства анимационных картин появляются продолжения, старающиеся перенять плюсы первой части и по возможности избавиться от ее минусов. Почему "старающиеся"? Просто на практике такое случается весьма редко: отрицательные моменты лишь усугубляются, а положительных становится до обидного мало. И именно по этой причине, когда я шел в кинотеатр на "Мадагаскара 2", в душе затаилось напряжение: а вдруг не получилось? Вдруг авторы испортили тот самый "Мадагаскар" — один из лучших мультфильмов последнего времени? Однако достаточно было посмотреть новую ленту минут пять, чтобы понять: не испортили, а даже наоборот. Но обо всем по порядку.

Как мы помним, благодаря четверке пингвинов-коммандос, наши герои — лев Алекс, зебра Марти, жираф Мелман и бегемотиха Глория — остаются на райском Мадагаскаре. Однако ничто не может длиться вечно, и герои все-таки решают вернуться домой — в Нью-Йорк. Одолжив у короля лемуров Джулиана старый самолет и приведя его в рабочее состояние, вся дружная братия, включая самого Джулиана, Мариса, главных действующих лиц, вездесущих пингвинов и даже уморительного малыша Морта, с весельем улетает с острова. Но поскольку самолет этот — та еще развалюха, они совершают "аварийную посадку" в самом сердце жаркой Африки. И тут начинаются новые приключения... Алекс находит свою семью, из которой его забрали много лет назад. И вдруг приходит понимание следующего факта: за годы, проведенные в зоопарке, у него осталось не так много общего со своими родными. А тут еще и разногласия с друзьями намечаются... Но мы-то знаем: выход обязательно найдется.

Сразу хотим успокоить паникеров, которые заявляют, что сиквелы не бывают лучше оригинала: можете смело забирать свои слова обратно, ибо "Мадагаскар 2" не просто достиг уровня первой части, а стал еще краше. Создателям удалось нарисовать огромный мир африканской саванны, который живет по своим законам. И это не означает, что полюбившиеся нам герои теряются на общем фоне. Совсем нет. Они получились многогранными — и теперь мы видим их с несколько другой стороны. Алекс (или теперь его стоит называть Алакей?) хочет доказать своей семье и самому себе, что он достоин называться львом, Марти впервые сталкивается с тем, что он не уникален, а Мелман страдает от неразделенной любви. И даже конфликты, возникающие между героями, лишь придают изюминку их отношениям. Сюжет развивается довольно динамично и содержит ряд неожиданных моментов, которые придают картине интригу и приковывают внимание зрителя.

Шутки в фильме тоже держат марку. В большинстве своем они довольно оригинальные и не приевшиеся. Правда, после некоторых из них остается легкий осадок, однако таких совсем мало и картину они не портят. Кстати, так понравившимся нам пингвинам на сей раз отведено намного больше экранного времени, что, несомненно, хорошо: каждое появление этих ретивых коммандос заставляет зрителя широко улыбнуться, а иногда и съехать под стол от смеха. Ну, а замечательная музыка композитора Ханса Циммера идеально дополняет картину, окончательно "добивая" зрителя.

Отдельное спасибо стоит сказать российским прокатчикам за отличную адаптацию мультфильма для отечественного зрителя. Все знакомые по первой части голоса перекочевали и в сиквел. Константин Хабенский, Александр Цекало, Маша Малиновская, Оскар Кучера и другие актеры настолько выразительно передали характеры и образы своих героев, что просто диву даешься. Особенно стоит поблагодарить Кучеру: озвучить целое стадо зебр, в котором каждый представитель одновременно и похож, и не похож на других, очень непросто, а он с этим справился на "отлично". Также стоит отметить новое лицо: бегемота Мото-Мото озвучил Сергей Пархоменко, более известный как Серега.

Что мы имеем в итоге? А имеем мы чудесный мультфильм, который справляется со своей задачей на все 300%. Гарантированный номинант на "Оскар" как "лучший анимационный фильм". Настоятельно рекомендуем как для просмотра в шумной компании, так и одному или с вместе с любимым человеком. Такие шедевры выходят очень нечасто.



Алексей Аланасевич



Секретные материалы: Хочу верить

Название в оригинале: The X-Files: I Want to Believe
Жанр: фантастика
Режиссер: Крис Картер
В ролях: Дэвид Духовны, Джиллиан Андерсон, Митч Пилеги, Спенсер Мэйби, Аманда Пит, Стив Стэффорд, Икзсибит и др.
Продолжительность: 104 минуты

— И вы в это верите?
— Скажем так, я хочу верить.

Я боялся смотреть этот фильм. Боялся увидеть постаревших актеров, изображающих полузабытые типажи в дешевом, словно сошедшем со страниц "пульп"-чтива, сюжете. Боялся, что написанное во множестве негативных Интернет-рецензий — правда. И, наконец, боялся разочароваться в "русском народном" сериале "Секретные материалы". И все же я верил, как верил в Спилберга и Харрисона, как верил в Сталлоне и как верил в Гроунинга. И поэтому, хоть и спустя пару месяцев, все же взялся за просмотр новых The X-Files. И, скажу вам не напрасно.

Прошло несколько лет после описываемых в сериале событий. Скалли уходит из ФБР и продолжает карьеру доктора. Но "Большой брат" помнит о ней и просит оказать одну услугу — уговорить Малдера помочь в одном необычном деле. Фокс, как и его напарница, расстался со значком и теперь проводит большую часть времени вырезая из газет заметки о всякой чертовщине. Для приличия немного "поломавшись", "Призрак" приступает к этому самому необычному делу: похищен агент ФБР, и единственная ниточка ведет к бывшему священнику Джозефу Криссману, который, благодаря посещающим его видениям, проливает свет на обстоятельства этого темного дела.

Несколько лет отдыха определенно пошли Крису Картеру на пользу: при достаточно банальной завязке он сделал абсолютно уникальный фильм, выкидывающий поразительные сюжетные кульбиты. В отличие от первой картины, продолжавшей основную сюжетную линию сериала, "Хочу верить" не скажет абсолютно ничего нового об инопланетянах, заговоре правительства и марке сигарет Курильщика. Зато расскажет историю, интересную как в связке с сериалом, так и в отдельности от него.

Вера гораздо лучше неверия. И не важно, во что ты веришь: в Будду, Иегову или волшебную силу пирамид. Если ты веришь, то тебе есть ради чего жить: Малдер верит в инопланетян, Скалли — в эффективность нового лечения для своего пациента, а я — в то, что этот фильм когда-нибудь получит заслуженное признание в среде "не-фанатов" "Секретных материалов".

Настоящий подарок для фанатов The X-Files: привычный антураж, любимые персонажи и все та же ускользающая истина. Браво, мистер Картер, браво!

Виталий Бельский

Макс Пэйн

With Nothing to Lose

Название в оригинале: *Max Payne*
Жанр: *боевик, драма*
Режиссер: *Джон Мур*
В ролях: *Марк Уолберг, Мила Кунис, Бо Бриджес, Крис "Лудакрис" Бриджес, Крис О'Доннелл, Донал Лог, Амори Ноласко, Кейт Бертон, Ольга Куриленко, Ротафорд Грэй.*
Продолжительность: *100 минут*

Max Payne. Игра-открытие. Игра, покорившая сердца миллионов. Игра, которая показала всем, что такое настоящий экшен. Но рассказывать будем не об игре.

17 октября состоялась премьера фильма "Макс Пэйн". То, чего мы все так ждали, наконец свершилось! Радуйтесь, господа!

Итак, коротко о сюжете. Сотруднику Управления по борьбе с наркотиками не на что жаловаться. У него есть все: отличная работа, любящая жена и маленький ребенок. Словом, не жизнь, а американская мечта, которая однажды оборачивается самым страшным кошмаром: какой-то психопат убивает всю его семью.

Отныне у Макса только одна цель — отомстить. Но месть осложняется тем, что его несправедливо обвиняют в убийстве, и все, кому не лень, начинают на него охоту: полицейское управление Нью-Йорка, уголовный мир и городские власти. И теперь ему нечего терять...

На ранних стадиях проекта на роль Макса прочили Клайва Оуэна, который сыграл в чем-то схожего героя в картине "Пристрели их". Однако не сложилось — и роль нью-йоркского полицейского блистательно исполнил Марк Уолберг. Конечно, он мало похож на персонажа из игры, но главное не это. Марк "берет" своей игрой. Герою Уолберга сочувствуешь. И понимаешь, что самое страшное — это остаться без любимого человека. Максу нечего терять: он уже все потерял.

Мила Кунис очаровательна в роли Моны Сакс. Главного недруга Макса — Би Би Хэнсли — сыграл непревзойденный Бо Бриджес, а роль Джима Бравуры исполнил рэпер Лудакрис. Не можем не упомянуть и модную нынче Ольгу Куриленко, у которой опыт съемок в экранизации игры уже есть (имеется в виду прошлогодний Hitman). В целом актеры постарались на крепкую четверку с плюсом: все-таки Марк Уолберг затмевает своим талантом пол-экрана.



Операторской работой занимался Джонатан Села, работавший с Джоном Муром над "Оменом". Картинка фильма получилась очень атмосферной: Нью-Йорк то купается в ночной полутьме, то тонет в дневном сумраке — с неизменным снегом или дождем. На фоне всего этого великолепия — крылатые Валькирии, превращающие снег в огненную метель. Кстати, некоторые сцены снимали со скоростью 1000 кадров в секунду. И от этого захватывает дух.

Музыку к фильму написал один из лучших композиторов современности Марко Белтрами. Перечислять все его работы не будем: не хватит газетной полосы. Назовем лишь некоторые фильмы, к которым Марко приложил свою руку. Это и "Крепкий орешек 4.0", и "Я, робот", и "Другой мир: Эволюция", и "Царство небесное", и грядущее "Знание" Алекса Пройаса. В "Максе Пэйне" музыка попадает в настроение ленты: тихие печальные зарисовки сменяются ураганными композициями, под которые Макс пробивает себе дорогу к истине.

Зарубежные критики сетуют, что в фильме мало экшен-сцен. Но поверьте, не экшен стремился создать режиссер Джон Мур. "Макс Пэйн" — это скорее детективная драма, чем боевик. Стрельбы в картине немного, но она абсолютно к месту.

Итак, фильм получился не шедевральным, но и не скатился до уровня "Хитмэна". Глупо было бы увидеть на экране полное прохождение игры с Уолбергом в главной роли — упор был сделан на детективную составляющую, приправленную драмой. И это создателям картины удалось на все сто.

Но не это главное. Фильм получился цельным и логичным. Сработанным на совесть. Законченным. И это, на наш взгляд, самая сильная сторона картины.

Дмитрий Горский

КИНО

Звездные войны: Войны клонов

Оригинальное название: *Star Wars: The Clone Wars*
Жанр: *фантастика, боевик, приключения, мультфильм*
Режиссер: *Дэйв Филони*
В ролях: *Кристофер Ли, Сэмьюэл Ли Джексон, Мэтт Лантер, Эшли Дрейн*
Продолжительность: *98 минут*

После завершения съемок Revenge of the Sith — последнего эпизода одной из самых величайших саг в истории кинематографа — Джордж Лукас огорчил миллионы поклонников тем фактом, что после третьей части полноценных полнометражных фильмов по "Звездным войнам" больше не будет. Но как, к счастью, выяснилось, это вовсе не означало, что мы больше не увидим на экранах героев любимой вселенной. Некоторое время назад появились слухи о трехмерном анимационном сериале, действие которого разворачивается в промежутке между вторым и третьим эпизодами новой трилогии и полностью раскрывает события, происходившие во время клонических войн.

Полнометражный анимационный фильм "Войны клонов", о котором сия рецензия, и является началом этого сериала. Это так называемый пилотный выпуск продолжительностью в полтора часа, по не совсем понятной причине вышедший на большом экране. Что мы имеем в виду под непонятной причиной? Под ней подразумевается откровенно слабая графика, которая явно не подходит для демонстрации ленты в кинотеатрах. Угловатые модели, размытые текстуры и статичные задники первые десять минут просмотра вселяют чувство стыда за Lucasfilm, ибо кому как не им вести прогресс визуальных технологий в кинематографе. Слабость графики пытаются скрыть не совсем уместной мультяшной стилизацией, что тоже на любителя и не совсем в духе "Звездных войн". Но, как уже упоминалось, на это обращаешь внимание лишь первые десять минут, так как далее плотность здешнего сценария не дает расслабиться ни на секунду и полностью погружает смотрящего в события "далекой-далекой галактики".

Сюжет рассказывает о противостоянии Республики и Сепаратистов за обладание влиянием самого Джаббы Хатта. Да, целая сеть контрабандистов под началом Джаббы — все еще весомая сила, так как она полностью контролирует звездные магистрали на дальних рубежах Галактики. А тот, кто владеет магистралями, получает перевес в свою сторону, так как многократно упрощает себе перебрасывание войск в дальние уголки вселенной. Граф Дуку задумал коварный план, чтобы очернить джедаев и присоединить силы контрабандистов на свою сторону. И только от успехов миссии Энакина и его юного падавана Асоки будет зависеть, в чью сторону склонятся весы на данном этапе клонических войн. Да, у Энакина появилась ученица. Яркая, харизматичная и задорная девчонка Асока — одна из находок этого фильма. Вместе с Энакином они образовали интересный и веселый дуэт. Даже постоянно препираясь друг с другом, вскоре они начинают уважительно относиться друг к другу, а их их дружба крепнет. Также несомненным достоинством этого анимационного фильма является раскрытие темы клонов: акцент был сделан на том, что у каждого "искусственно выращенного" солдата просыпается своя индивидуальность, а в боях они проявляют свои таланты и смекалку. Впервые со времен игры Republic Commando проснулось сопереживание клонам и в частности их командиру Рексу. Музыка тоже не совсем типичная для "Звездных войн": гениальные композиции Джона Вилльямса здесь встречаются нечасто. Вместо них звучат новые мелодии, которые хоть и в корне отличаются от известных мотивов, но на удивление хорошо подходят к происходящему на экране.

Полнометражный пилотный выпуск "Войн клонов" выполнил свою задачу — подарил поклонникам еще одну отличную историю и побудил их на ожидание очередной серии. Степень концентрации событий настолько высока, что фильм смотрится буквально на одном дыхании. Эксперимент создания трехмерного анимационного фильма по вселенной "Звездных войн" удался. С нетерпением будем ждать новых приключений любимых героев.

Роман Бирилюк aka Ramonak



Больше Бена

Название в оригинале: *Bigga Than Ben*
Жанр: *драма с элементами комедии*
Режиссер: *Сьюзи Хэйлвуд*
В ролях: *Бен Барнс, Андрей Чадов, Овиду Матесан, Теренс Андерсон, Эми Де Брюн*
Продолжительность: *85 минут*

— [Объяснение хитрой схемы аферы]
— Ну, мы в курсе...
— Я знаю, но для американской аудитории надо повторить.

Мечты. Про этот фильм даже показывали сюжет в вечерних новостях по НТВ. В нем снимались довольно известный российский актер Андрей Чадов ("Живой") и забугорная знаменитость Бен Барнс (Каспиан из вторых "Хроник Нарнии"). Сюжет являлся экранизацией одноименной книги популярных авторов Рунета Павла "Собакки" Тетерского и Сергея "Спайкера" Сакина. А сам фильм, снятый режиссером-дебютантом Сьюзи Хэйлвуд, весьма смахивал на то самое "независимое кино", в котором буквально каждый второй представитель — чуть ли не шедевр. В общем, когда я вставлял диск с "Беном" в привод, перед мои взором представали самые оптимистичные картины.

Суровая реальность. "Больше Бена: пособие, как кинуть Лондон" — заявляет надпись на фоне Чадова и Барнса, которые, стоя на порядочном расстоянии от Биг Бена, действительно кажутся больше его. Но, несмотря на название, это не авантюрная комедия наподобие "n-цать друзей Оушена". Это — история о двух бездельниках Спайкере и Собакке (вы уже догадались, откуда взяты имена), что в поисках легких денег оставляют матушку Россию и отправляются на Туманный Альбион. Там при помощи мелких афер они собираются получить деньжат на легкую жизнь, но их надежды не оправдываются: сначала им придется очень плохо, потом — чуть лучше, а затем — гораздо хуже. Как раз во время этого "хуже", под мораль а-ля "Коля, Коля, Николай, сиди дома, не гуляй", заканчиваются мучения зрителя: фильм, наконец, завершается.

После просмотра обидно. Обидно за себя: в очередной раз "повелся" и потратил время на подобный "блин комом". Обидно, что неплохая задумка утонула в луже отвратительной реализации. Обидно, что зрителя пытаются насмешить человеческими фекалиями на одноразовой тарелке (а нет, все же в фильме есть две более-менее смешных шутки, одна из которых вынесена в качестве эпиграфа). Ради всего святого, что осталось на Земле: если у вас все же возникнет желание взглянуть на это кино, пересмотрите уж лучше "Стритрейсеров", "Индиго" или "Гитлер Капут!".

Вывод прост. "Больше Бена" — это еще один плохой фильм. Единственный плюс в нем — малая продолжительность: пущенного по ветру часа с лишком собственной жизни вроде не так уж и жалко.

Виталий Бельский



Квант милосердия

Бонд будет мстить!

Название в оригинале: *Quantum of Solace*
Жанр: *боевик*
Режиссер: *Марк Форстер*
В ролях: *Дэниел Крэйг, Ольга Куриленко, Матье Амальрик, Джуди Денч, Джанкарло Джаннини, Джемма Артертон, Джеффри Райт, Дэвид Харбор, Джеспер Кристенсен, Анатоль Таубман*
Продолжительность: *106 минут*

Фильм, которого ждали все, наконец добрался до экранов. Агент 007 снова в деле!

Действие двадцать второй по счету картины знаменитого сериала начинается буквально через час после финала "Казино "Рояль". Итак, после предательства Веспер, агент 007 борется с желанием превратить последнее задание в личную вендетту. В поисках истины Бонд и М допрашивают Мистера Уайта, от которого узнают, что шантажировавшая Веспер Организация намного сложнее и опаснее, чем можно было подумать.

Судмедэксперты Mi6 устанавливают связь Веспер с анонимным банковским счетом на Гаити. Там Бонд случайно знакомится с красавицей Камиллой, которая тоже жаждет мести. Через нее Джеймс выходит на Доминика Грина — жестокого бизнесмена и не последнего человека в Организации.

Побывав в Австрии, Италии и Южной Америке, Бонд узнает о совместном заговоре Грина и генерала Медрано с целью установления контроля над мировыми запасами нефти. Используя возможности Организации и верных ему людей в ЦРУ и британской разведке, Грин обещает генералу свергнуть существующий режим в одной латиноамериканской стране, в обмен на, казалось бы, пустынный участок земли.

Агент 007 прибегает к помощи старых друзей, чтобы узнать правду. Чем ближе Бонд к установлению личности человека, толкнувшего Веспер на предательство, тем сложнее ему быть на шаг впереди ЦРУ, террористов и даже М, чтобы раскрыть злодейский план Грина и остановить его Организацию.

После феноменального успеха "Казино "Рояль" долго ходили слухи о грядущем продолжении. И оно не заставило себя ждать. Съемки начались 7 января этого года, и уже 6 ноября состоялась мировая премьера.

О всяческих несчастьях, которые буквально преследовали съемочную группу, говорили и писали не раз. Каскадер Арис Комнинос попал в аварию на Aston Martin на извилистой итальянской дороге. А уж обо всех травмах Дэниэла Крэйга, снова надевшего смокинг агента Mi6, знает чуть ли не весь мир. Но это не помешало картине с триумфом появиться на экранах.

Надо сказать, что над сценарной основой фильма работал лауреат премии "Оскар", автор "Столкновения" Пол Хаггис. Как и при создании "Казино Рояль", сценарий написали Нил Пурвис и Роберт Уэйд (на их счету "И целого мира мало" и "Умри, но не сейчас"), а Пол внес нужные корректировки. Добавим, что лента продолжает традиции предыдущего фильма, оставаясь максимально реалистичной.

И все-таки "Квант милосердия" отличается от "Казино Рояль". Бонд в исполнении Крэйга неизменно элегантен, хотя в новой картине он чаще занимается "пыльной" работой (почти половина фильма проходит в пустыне).

Лента предлагает зрителю по-новому взглянуть на Джеймса. Кто это — машина для убийства, супершпион или человек, который тоже может ошибаться? Бонд хочет отомстить — и каждый, кто стоит между ним и тайной смерти Веспер, погибает. Но разве убить человека так уж легко? На этот вопрос отвечает героиня Ольги Куриленко Камилла. И тут раскрывается замысел всего фильма. Оба героя ломают себя: Камилла впервые убивает врага, Бонд — впервые щадит. И показать эту эволюцию характеров было ключевой задачей режиссера.

Кстати, о режиссере. Новым фильмом о Бонде занялся Марк Форстер, создатель "Бала монстров". И мы считаем, что боссы "Коламбии" не прогадали. Фильм получился стильным и динамичным. Все идеи, воплощенные в картине, сливаются в единое целое.

Оператору "Кванта милосердия" Роберто Шеферу без сомнений можно поставить оценку "отлично". Он не только ловит интересные ракурсы, но и обращает внимание зрителя на любопытные детали и колоритные лица. А поскольку съемки проходили в Панаме, Италии, Англии, Австрии, Чили и Мексике, то хватает и захватывающих дух пейзажей. Композитором фильма остался Дэвид Арнольд. Но на этот раз к ярким аристократическим композициям со струнными инструментами он добавил гитарные ритмы Южной Америки, что еще больше погружает в атмосферу ленты.

Дэниэл Крэйг в одном из своих интервью отметил, что им очень повезло с восходящими звездами Ольгой Куриленко и Джеммой Артертон (мисс Филдс). Однако и Джуди Денч (М), и Джеффри Райт (Феликс Лэйтер), и Джанкарло Джаннини (Матиз) играют прекрасно — так, будто они каждый день нарушают планы какого-нибудь злого гения.

Конечно, фильм потерял изрядную долю интересности из-за повышенного внимания к съемкам. Всевозможные ролики и интервью так или иначе приподнимали завесу тайны над сюжетом картины. Но это, пожалуй, единственный минус фильма.

Итак, агент 007 вернулся. Он с изяществом убивает врагов, водит Aston Martin и носит смокинг. Превзойти его не под силу ни одному суперагенту в мире. Просто потому, что он Бонд. Джеймс Бонд.

Дмитрий Горский

КИНО

Что посмотреть в 2009 году

Подобрать фильмы для статьи в этом году было просто: 2009-й пестрит отличными, многообещающими, заочно интересными лентами, пропустить которые ну никак нельзя. Сложнее оказалось отсеять добрый десяток хороших картин, но сделать это пришлось: обо всех не расскажешь, как бы ни старался.

Бесславные ублюдки (Inglorious Basterds)

Режиссер: Квентин Тарантино
В главных ролях: Брэд Питт, Майк Майерс, Тиль Швайгер, Даяна Крюгер, Элая Рот
Мировая премьера: 2009 год

Открывает наш список новый фильм Квентина Тарантино. "Наигравшись" с сумасшедшей современностью, мэтр направил свой взор на Вторую мировую войну.

О сюжете пока известно лишь то, что по ходу фильма судьба девушки, родители которой погибли от рук фашистов, постепенно переплетется с историей небольшого военного отряда (немцы называют его "ублюдки"), поставившего перед собой цель уничтожить лидеров Рейха. Ни в коем случае не обойдется без коронного тарантиновского юмора, отличных диалогов и замечательного саундтрека.

Брэд Питт в образе лейтенанта Олдо Рэйна

Предводителя "ублюдков", лейтенанта Олдо Рэина, сыграет Брэд Питт, а в роли английского генерала снимется Майк "Остин Пауэрс" Майерс (неожиданный выбор, не правда ли?). Также в фильме задействованы Элая Рот (режиссер "Хостелов" и просто хороший друг Тарантино), Даяна Крюгер ("Сокровища наций"), Тиль Швайгер ("Достучаться до небес") и др. Одно время на роль жестокого полковника СС претендовал Леонардо Ди Каприо, но после встречи с ним Тарантино решил, что на роль лучше подойдет немецкий актер. Режиссер обещает продемонстрировать ленту уже на следующем Каннском фестивале. Слабо верится, что успеет.

Воображариум доктора Парнаса (The Imaginarium of Doctor Parnassus)

Режиссер: Терри Гиллиам
В главных ролях: Кристофер Пламмер, Хит Леджер, Джонни Депп, Колин Фарелл, Джуд Лоу, Верн Троер
Мировая премьера: 2009 год

Фильмы Терри Гиллиама, без сомнений, необыкновенные: у каждого есть своя изюминка, свой стиль, свой почерк. "12 обезьян", "Страна приливов", "Бразилия", "Братья Гримм", "Страх и ненависть в Лас-Вегасе" — отличные картины не для всех: слишком уж они противоречивы. Кому-то они покажутся скучными, неинтересными и слишком необычными, а кто-то будет рукоплескать. "Воображариум доктора Парнаса" — очередное высказывание Гиллиама, наверняка также довольно незаурядное.

Стоит упомянуть, что это последний фильм теперь уже гениального Хита Леджера, поразившего зрителей своей запредельной игрой в "Темном рыцаре". Скончался Хит, когда вовсю кипели съемки "Воображариума", поэтому перед создателями встал жесткий вопрос: "Что делать?". Благо свою помощь предложили Джонни Депп, Колин Фарелл и Джуд Лоу. Сценарий пришлось немного переписать: по сюжету герой Леджера проходит через магическое зеркало, и, так как актер умер, было решено, что после перехода он "разделится" на три личности. Тут и вступят в игру Депп, Фарелл и Лоу. Троица, кстати, пообещала передать свои гонорары семье Хита Леджера.

Милые кости (The Lovely Bones)

Режиссер: Питер Джексон
В главных ролях: Сирша Ронан, Марк Уолберг, Рэйчел Уайз, Стэнли Туччи, Сьюзан Сарандон, Майкл Империоли
Мировая премьера: 2009 год

Неспешно Питер Джексон снимает свой новый фильм "Милые кости", о котором мы писали еще в прошлом году. Картина расскажет историю изнасилованной и убитой маньяком девочки, после смерти наблюдающей с небес за жизнью своей семьи и убийцы. В актерском составе произошли кое-какие изменения. Райан Гослинг ("Дневник памяти", "Ларс и настоящая девушка") из-за творческих разногласий покинул проект, а его место занял Марк Уолберг ("Явление", "Макс Пэйн").



Гарри Олдман и Одет Ястман. "Нерожденный"

Тело Дженнифер (Jennifer's Body)

Режиссер: Карина Кусама
В главных ролях: Меган Фокс, Адам Броди, Амманда Сейфрид, Дж. К. Симмонс
Мировая премьера: 2009 год

Роль одержимой демонами черлидерши, беспощадно убивающей парней в маленьком городке, исполнит знакомая зрителям по "Трансформерам" Меган Фокс в фильме "Тело Дженнифер". А вот ее подружку, решившую спасти мужскую половину населения, сыграет Амманда Сейфрид, в 2008 отметившаяся в суперуспешном мюзикле "Мама MIA". Снимает Jennifer's Body Карина Кусама — автор провального "Эон Флакс" — по сценарию Диябло Коуди ("Джуно"). Авось что-нибудь из этого получится.

Нерожденный (The Unborn)

Режиссер: Дэвид С. Гойер
В главных ролях: Одет Ястман, Гарри Олдман
Мировая премьера: январь 2009 года

"Нерожденный" имеет при себе весь комплект типового ужастика: маленький злобный призрак ребенка, главная героиня — красавица с модельной внешностью, всяческие "бу!" и прочее. Фильм оказался бы незамеченным, если бы не имена создателей: продюсирует ленту не кто-нибудь, а сам Майкл Бэй, а снимает Дэвид С. Гойер — человек, приложивший руку к "Темному рыцарю".

Путь (The Road)

Режиссер: Джон Хилкоут
В главных ролях: Виго Мортенсен, Шарлиз Терон, Гай Пирс, Коди Смит-МакФи
Мировая премьера: февраль 2009 года

Одна из самых ожидаемых кинокартин 2009 года. Снимается по книге Кормака МакКартни, за которую он получил Пулицеровскую премию (по его же книге братья Коэны сняли "Старикам здесь не место"). Действо разворачивается в постапокалиптическом будущем. Человечество практически полностью уничтожено, большая часть выживших превратилась в каннибалов. В центре сюжета — отец и сын, стремящиеся добраться до теплых краев. Отец серьезно болен, а сын слишком мал, чтобы за себя постоять. У них есть пистолет, но в нем почти нет патронов — впрочем, их хватит для того, чтобы покончить с собой.

Изначально фильм должен был выйти в конце 2008 года, но по непонятным причинам его перенесли на начало 2009-го, тем самым "прокинув" мимо грядущей "оскаровской" церемонии наград.



Мрачный "Путь"

Я люблю тебя, Филлип Моррис (I Love You Phillip Morris)

Режиссеры: Джон Рекуа, Гленн Фикарра
В главных ролях: Джим Керри, Эван МакГрегор
Мировая премьера: февраль 2009 года

Джим Керри старательно не хочет задерживаться в одном образе. Он отказался сняться в сиквелах "Маски", "Тупого и еще тупее", "Брюса всемогущего". Он чередует роли в комедиях с ролями во вполне серьезных кинолентах и постоянно двигается вперед. Следующая остановка на его пути — черная комедия "Я люблю тебя, Филлип Моррис", где он исполняет роль заключенного-гомосексуалиста, влюбившегося в своего сокамерника, которого сыграет Эван МакГрегор. Фильм основан на реальных событиях и должен выйти на экраны в феврале 2009 года.



Кажется, Эван МакГрегор и Джим Керри сейчас поцелуются

Знание (Knowing)

Режиссер: Алекс Прайс
В главных ролях: Николас Кейдж, Роуз Бирн, Чендлер Кентербери, Бен Мендельсон
Мировая премьера: март 2009 года

Николас Кейдж после провального "Опасного Бангкока" вновь готов предстать перед зрителем в образе спасителя мира. По сюжету он — обыкновенный учитель, в руки к которому в один прекрасный день попадает капсула времени (послание, оставленное в какой-нибудь металлической коробке и, например, зарытое в землю, чтобы через какое-то время быть откопанным и прочитанным потомками). Ознакомившись с ее содержимым, герой Кейджа осознает, что скоро начнут твориться очень и очень нехорошие вещи: человечеству грозит очередной апокалипсис.



Николас Кейдж в фильме "Знание"

В режиссерском кресле сидит Алекс Прайс, снявший "Ворона", "Темный город" и "Я, робот", так что смело можно ожидать отличную фантастику.

Посылка (The Box)

Режиссер: Ричард Келли
В главных ролях: Кэмерон Диас, Джеймс Мерсден
Мировая премьера: март 2009 года

"Посылка" не попала бы в данную статью, если бы автор этих строк однажды где-то не узнал на удивление интересную сюжетную задумку, на которой, скорее всего, и построится весь фильм. Жила себе одна семья (Диас — Мерсден). Не богатая, с целым багажом проблем, грозящих вот-вот выплеснуться наружу. Но однажды к ним в руки попадает коробка с кнопкой: заколдованная, проклятая — не суть важно. А важно то, что при нажатии на кнопку ее владелец богатеет. Проблема лишь в том, что в это же время умирает посторонний, незнакомый человек. Как поступит парочка? К чему все это приведет? Ответы на все вопросы узнаем в начале 2009 года.



Герои Джеймса Мерсдена и Кэмерон Диас рядом с загадочной коробкой

Снимает фильм Ричард Келли — режиссер, подаривший миру закрученную психологическую драму "Донни Дарко". Неплохие актеры, любопытный сюжет, одаренный режиссер — определенно намечается что-то интересное.

Солист (The Soloist)

Режиссер: Джо Райт
В главных ролях: Роберт Дауни-мл., Джэми Фокс, Кэтрин Киннер
Мировая премьера: март 2009 года

Многообещающая драма о бездомном музыканте-шизофренике (Джэми Фокс), мечтающем выступить на сцене концертного зала Уолта Диснея, и запутавшемся в жизни журналисте (Роберт Дауни-мл.). Талант Роберта Дауни-мл. и Джэми Фокса, помноженный на умения замечательного режиссера ("Гордость и предубеждение", "Искупление"), в сумме должны дать как минимум неплохую драму.

Человек-волк (The Wolf Man)

Режиссер: Джо Джонстон
В главных ролях: Бенисио Дель Торо, Энтони Хопкинс, Эмили Блант, Хьюго Уивинг
Мировая премьера: апрель 2009 года

Мрачная атмосфера и хороший актерский состав, вероятно, окажутся главными козырями грядущего "Человека-волка" — римейка одноименной картины аж 1941 года выпуска. За постановку отвечает Джо Джонстон, лично у меня ассоциирующейся не столько с третьей частью "Парка Юрского периода", сколько с одним очень хорошим фильмом из детства — "Джуманджи". Не известно, какой получится лента, но на фоне засилья ужастиков, "слизанных" с Востока, "Человек-волк" представляется подлинным спасением.

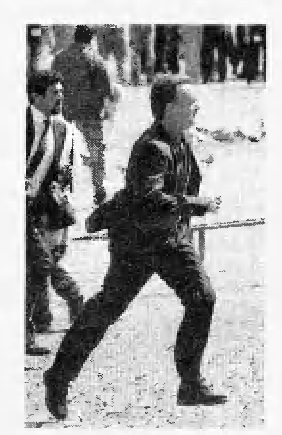


Бенисио Дель Торо — человек-волк

Ангелы и Демоны (Angels & Demons)

Режиссер: Рон Ховард
В главных ролях: Том Хэнкс, Аилит Зорор, Эван МакГрегор
Мировая премьера: май 2009 года

Ровным ходом идет экранизация очередного скандального романа Дэна Брауна "Ангелы и Демоны". В режиссерском кресле — все тот же Рон Ховард, в главной роли — все тот же Том Хэнкс. Судорожная беготня по Риму и Ватикану, таинственные организации, беспощадные убийцы, красивая напарница героя и закрученный сюжет прилагаются. Правда, ничего особенного и неожиданного не ждите: скорее всего, это будет такая же сонная сказка, как и "Код да Винчи".


Том Хэнкс в образе Роберта Лэнгдона, главного героя "Ангелов и Демонов"

Терминатор 4: Будущее начинается (Terminator Salvation: The Future Begins)

Режиссер: МакДжи
В главных ролях: Кристиан Бэйл, Сэм Уортингтон, Антон Ельчин, Хэлена Бонэм Картер
Мировая премьера: май 2009 года


Джон Коннор и поверженный робот

Пока по телевизору крутят сериал "Хроники Сары Коннор", вовсю идут съемки продолжения культовой эпопеи про войну роботов и людей. На роль Джона Коннора подписался Кристиан Бэйл — один из самых востребованных актеров на сегодняшний день. Напомним, что в ненавистной фанатами третьей части Коннора сыграл Ник Сталь. Самое интересное, что Бэйл станет не главным героем, а одним из главных героев. Ровно столько же экранного времени уделят и Сэму Уортингтону, которого создателям фильма самолично посоветовал Джеймс Кэмерон, впечатленный игрой актера в "Аватаре" (о нем ниже). Арнольда Шварценеггера в ленте мы, к сожалению, не увидим: будет его "оцифрованная" копия, да и то промелькнет она, по слухам, лишь эпизодично.

Самым слабым звеном на данный момент видится режиссер МакДжи, знакомый зрителю по "Ангелам Чарли". Решительно не понятно, потянет он такой фильм или нет. Хотя МакДжи, конечно, утверждает, что он ярый фанат франшизы, и обещает воссоздать в "Т4" мрачный дух первых двух картин. Честно говоря, кадры не так давно вышедшего коротенького трейлера просто пропитаны атмосферой, что, естественно, не может не радовать.

Трансформеры 2: Месть падшего (Transformers 2: Revenge of the Fallen)

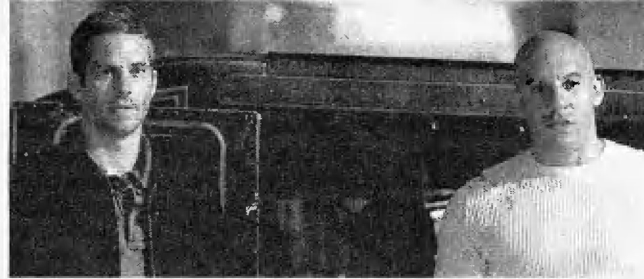
Режиссер: Майкл Бэй
В главных ролях: Шайа ЛеБаф, Меган Фокс, Джон Войт, Джон Туртуро, Джош Дюмаель
Мировая премьера: июнь 2009 года

Положа руку на сердце, скажем: первая часть "Трансформеров", как бы ее ни нахваливали, — отличная одноразовая фантастика, которую есть смысл смотреть исключительно в кинотеатре. Кроме обилия спецэффектов, слащавых мордашек и качественной постановки, в фильме нет ничего. Но в кинотеатре, развалившись в кресле, об этом не думаешь — и то хорошо. Продолжение, без сомнений, пойдет по проторенной дорожке оригинала. Развитие глупого сюжета, новые роботы, новые "фэйсы", брызги спецэффектов — и пустота в воспоминаниях уже через час после просмотра фильма.

Форсаж 4 (Fast and Furious 4)

Режиссер: Джастин Лин
В главных ролях: Вин Дизель, Пол Уокер, Джордана Брюстер, Мишель Родригез
Мировая премьера: июнь 2009 года

Летом следующего года волею сценаристов судьбы главных героев оригинального "Форсажа" вновь пересекутся, что даст толчок новой цепочке событий. Красивые девушки, лихие погони, тюнингованные "тачки" — в общем, стандартный "форсажевский" набор — ни больше ни меньше.


Пол Уокер и Вин Дизель вновь пересеклись в четвертой части "Форсажа"

Не секрет, что карьеры и Пола Уокера, и Вина Дизеля в данный момент переживают не самые светлые времена: Уокер хронически не умеет выбирать роли, а фильмы Дизеля уверенно проваливаются в прокате. "Форсаж 4" для обоих актеров — отличный шанс вернуться в высшую лигу.

Враги общества (Public Enemies)

Режиссер: Майкл Манн
В главных ролях: Джонни Депп, Кристиан Бэйл, Лили Собески, Ченнинг Татум, Эмили Де Рэйвин
Мировая премьера: июль 2009 года

Новый фильм Майкла Манна ("Схватка", "Свой человек", "Али") — криминальная драма в антураже тридцатых о банде Джона Диллинджера и агенте ФБР Мелвине Первисе. Первого играет Джонни Депп, второго — Кристиан Бэйл. К слову, радует, что Депп наконец-таки покинул (хоть и ненадолго) немного идиотский эксцентричный образ, в котором он задержался в последние годы. Вспомните его последние роли: Суинни Тодд, Джек Воробей, Вили из "Чарли и шоколадная фабрика". Мы уже соскучились по Деппу времен "Что гложет Гилберта Грейпа", "Донни Браско" и "Кокаина" и очень ждем его возвращения.

Джонни Депп в фильме "Враги общества"

2012

Режиссер: Роланд Эммерих
В главных ролях: Джон Кьюсак, Тэнди Ньютон, Аманда Пит, Вуди Харельсон, Оливер Плат, Дэнни Гловер
Мировая премьера: июль 2009 года

Роланд Эммерих все никак не устанет снимать масштабные фильмы-катастрофы. Таланта режиссеру не занимать: еще в 1996-ом он поразил своим "Днем независимости", а через два года, в 1998-ом, выдал "Годзиллу". С тех пор каждая его лента удостаивалась пристального внимания.

"2012" покажет трагическую кончину человечества от всевозможных катастроф и тяжелую борьбу немногих выживших за существование. Актерский состав, в отличие от прошлой работы режиссера "10000 лет до н.э.", неплох. Главную роль исполнит Джон Кьюсак, его бывшую жену сыграет Аманда Пит, Вуди Харельсон перевоплотится в предсказателя, Тэнди Ньютон — в дочь президента, а Дэнни Гловер — в самого президента.

Закрытый остров (Shutter Island)

Режиссер: Мартин Скорсезе
В главных ролях: Леонардо Ди Каприо, Марк Руффало, Бен Кингсли
Мировая премьера: октябрь 2009 года

Культовый Мартин Скорсезе, наконец-то получивший "Оскар", в 2009-ом обещает порадовать нас своим новым фильмом. В главных ролях — любимчик режиссера Леонардо Ди Каприо, игравший у него в "Бандах Нью-Йорка", "Авиаторе" и "Отступниках", и Марк Руффало ("Между небом и землей", "Зодиак"). Фильм снимается по книге Дениса Лихэйна и повествует о двух детективах, расследующих на острове Шаттер, отрезанном от всего мира ураганом, исчезновение из больницы для психически неуравновешенных преступников сумасшедшей девушки. Книги Дениса Лихэйна уже, к слову, экранизировали: Клинт Иствуд снял шикарную "Таинственную реку", принесшую "Оскар" Шону Пенну и Тиму Роббинсу в 2004 году, а в 2007-ом Бен Аффлек выдал на суд общественности "Прощай, детка, прощай".

Шерлок Холмс (Sherlock Holmes)

Режиссер: Гай Ричи
В главных ролях: Роберт Дауни-мл., Джуд Лоу, Рэйчел МакАдамс
Мировая премьера: ноябрь 2009 года


Таков он — Шерлок Холмс в исполнении Роберта Дауни-мл.

Культовый Гай Ричи, не знать которого, простите, стыдно, сразу же после завершения работ над "Рок-н-рольщиком" принялся за съемки "Шерлока Холмса". Фильм основывается на графическом романе Лионела Уигрэма, который, в свою очередь, отталкивается от классических рассказов Конан Дойля. Запутанно и странно? Мы тоже в легком недоумении.

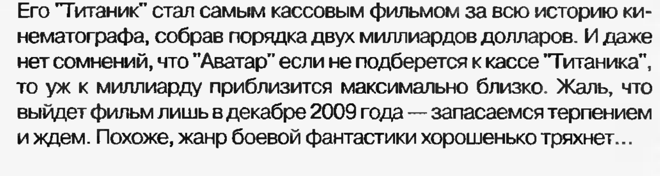
Роль знаменитого сыщика с радостью согласился исполнить Роберта Дауни-мл. ("Железный человек", "Солдаты неудачи"), а Ватсона подписался сыграть Джуд Лоу ("Альфи", "Холодная гора"). Честно говоря, трудно даже представить, что получится у знаменитого режиссера. Без сомнений, одна из самых ожидаемых премьер 2009 года.

Аватар (Avatar)

Режиссер: Джеймс Кэмерон
В главных ролях: Сэм Уортингтон, Зоэ Сольдано, Сигарни Уивер, Мишель Родригез
Мировая премьера: декабрь 2009 года

Так будет выглядеть в "Аватаре" инопланетная раса На'ви, с которой человечество вяжется в ожесточенную войну

Джеймс Кэмерон после десяти лет затишья возвращается с убер-амбициозным блокбастером "Аватар". При создании фильма были использованы новейшие 3D-технологии (motion capture, навороченная графика, 3D-камера), которые, по словам великого режиссера, должны произвести настоящую революцию. Оснований не верить подобным заявлениям нет: Кэмерон удивлял каждым своим фильмом, кредит доверия режиссеру просто безграничен. Его "Титаник" стал самым кассовым фильмом за всю историю кинематографа, собрав порядка двух миллиардов долларов. И даже нет сомнений, что "Аватар" если не подберется к кассе "Титаника", то уж к миллиарду приблизится максимально близко. Жаль, что выйдет фильм лишь в декабре 2009 года — запасаемся терпением и ждем. Похоже, жанр боевой фантастики хорошенько тряхнет…



Как уже говорилось выше, далеко не все ожидаемые фильмы получилось осветить в рамках данной статьи. За бортом остались "Люди Икс: Росомаха" с Хью Джекманом и Ко, "Гарри Поттер и Принц-полукровка" (с ним и так все ясно), "Звездный путь" Дж. Дж. Абрамса, "Интернэшнл" Тома Тыквера с Клайвом Оуэном и Наоми Уотс, "Изъятие" — перспективный фантастический боевик с Джудом Лоу и оскароносным Форестом Уитакером, "Ночь в музее 2" — продолжение неплохой комедии с Беном Стиллером, "Хранители" Зака Снайдера, "Боец" Даррена Аранофски и многое-многое другое.

Всего хорошего, друзья. Не тратьте время на серое, посредственное кино — смотрите качественные фильмы.

Антон Жук

НОВОСТИ КИНО

Возрадуйтесь, фанбои Marvel и просто любители кинокомиксов! На вашей улице снова праздник: комиксы о Капитане Америка уже готовы перенестись на целлулоид. А переносить их вызвался **Джон Джонстон** — постановщик "Джуманджи" и грядущего "Человека-волка". Проект, получивший недвусмысленное название **First Avenger: Captain America**, расскажет историю обычного парня Стива Роджерса и его обтянутого в звездно-полосатый спандекс Альтер эго — Капитана Америка, которого хлебом не корми — дай попинать нацистов. Таким образом, господа киноманы, поскольку Халк, Тор, Железный человек и Капитан Америка вместе с Человеком-муравьем уже дожидаются кто премьеры, а кто и сиквела, нам остается только гадать, чью же кандидатуру утвердят на должность режиссера, которому доверят собрать эту мегагеройскую братию в единое целое — **"Мстителей"**. Ведь аттракцион намечается еще тот!

Режиссер инфернального триллера "Видок" **Питоф** вновь вернется на большой экран с… фантастической сказкой о мире русалок **Mermaid Island.** По замыслу киностудии **Fontelysee Pictures,** сия лента по размаху происходящих в ней событий и обильности компьютерной графики будет сродни "Звездным войнам", только под водой. Питофу, несомненно, повезло: бюджет ленты будет никак не меньше $100 млн., да и спецэффекты уже полностью готовы. Воочию лицезреть подводную обитель русалов и русалок можно будет не раньше 2010 года.

Неугомонный **Гильермо Дель Торо,** в личном блокноте которого красуется тьма-тьмущая грядущих проектов, в том числе горячо ожидаемый всеми "Хоббит", решил, наверное, добиться звания "Самого занятого человека фабрики грез: режиссер заявил о готовности написать сценарий и стать продюсером нового и очень мрачного **"Пиноккио"**. В этом нелегком деле ему будут помогать кукольники из **Jim Henson Company** вместе с **Грисом Гримли** и **Адамом Пэрришом Кингом,** выступающие постановщиками проекта. Думается, Тим Бертон со своей **"Алисой в Стране чудес"** не примет сию новость как вызов его статусу "Темного лорда современного кинематографа".

Пока спин-офф киносериала "Людей Икс" — **"Росомаха"** — еще только появится весной будущего года, предприимчивые боссы **20th Century Fox** решили еще раз подзаработать деньжат на именитой франшизе. Как следствие был анонсирован новый проект **X-Men: First Class,** в котором речь пойдет о злоключениях молодых мутантов — Iceman, Rogue, Angel, Colossus, Jubilee и Shadowcat. Все это дело будет контролировать **Лоурен Шулер Доннер** — продюсер предыдущих трех частей, а сценарием займется специализирующийся на молодежных сериалах **Джордж Д. Шварц.** Пожелаем же авторам будущего проекта удачи: она им после оглушительного провала последней ленты — "Люди Икс. Последняя битва" — всенепременно понадобится.

Стало известно кое-что интересное об уже упомянутом выше сиквеле **"Невероятного Халка".** Озлобленным антагонистом Брюса Баннера станет персонаж актера **Тима Блейка Нельсона** доктор Стерн, фигурировавший в концовке фильма. Огорчает только, что участие **Эдварда Нортона** в новой ленте маловероятно: лицедей скептически относится к дальнейшей перспективе киноэкранного воплощения зеленого монстра. Если Эдвард не изменит своего решения, в роли Халка появится новый актер.

Жив был бы сейчас Роберт Говард — непременно потешил бы себя наблюдением за тем, с каким упорством экранизируют его литературное детище — **"Конана"**. Постановщиком новой киноистории о легендарном киммерийце станет **Бретт Рэтнер** — создатель "Часов пик", уже утвердивший сценарий **Джошуа Оппенхаймера** и **Томаса Дина Доннелли**, написанный ими по оригинальным книгам творца. Скептически настроенным в отношении успеха этой ленты субъектам режиссер только снисходительно улыбается: большой бюджет и "мясной" рейтинг "R" у него почти в кармане. Засада только пока с "Железным" Арни, который ни за какие коврижки не хочет возвращаться в мир большого кино.

А вот **Жан-Клод Ван Дамм,** напротив, после успеха криминальной комедии "Ж.К.В.Д." весьма рьяно в этот самый мир углубился: уже анонсировано продолжение фантастического боевика **"Универсальный солдат 3: Новое Начало".** Ожидается участие в проекте и **Дольфа Лундгрена,** правда, при условии получения полноценной, а не эпизодической роли. Не дремлет и **Сильвестр Сталлоне**: его боевик о группе наемников, свергающих диктатора в Южной Америке, под названием **The Expendables** соберет под одной крышей **Джета Ли, Джейсона Стэтхема,** и, возможно, все того же г-на Лундгрена. Кто там стонал по поводу отсутствия в прокате 100-процентного олдскульного "мочилова"? Получите, распишитесь.

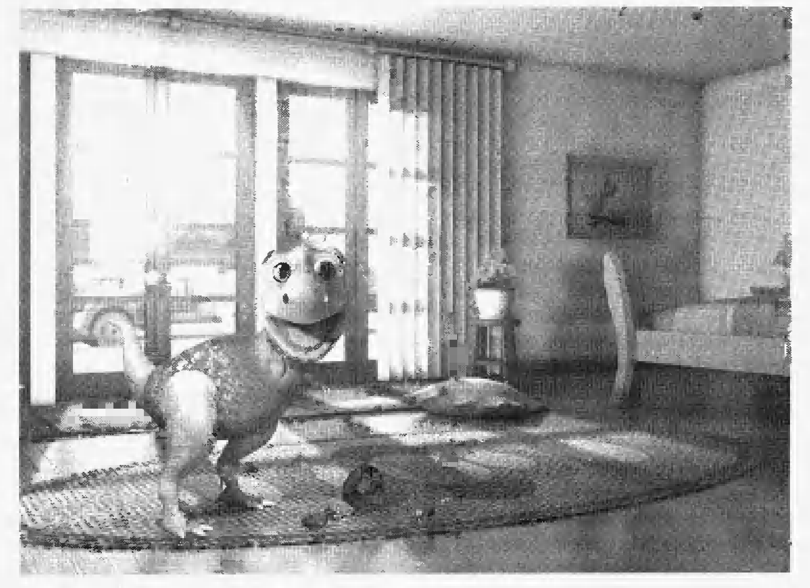
Что можно ответить на предложение об экранизации экономической игры **"Монополия"?** Спросить, шутка ли это? Или же все-таки попробовать сказать "Да!"? **Ридли Скотт** безоговорочно выбрал второй вариант, а **Памела Петтлер** — сценарист "Трупа невесты" и "Дома монстра" — взялась за нелегкое дело по созданию сюжета для ленты. Компания по выпуску игрушек **Hasbro,** заключившая с киностудией **Universal** договор об экранизации еще как минимум четырех картин похожей тематики, с нетерпением ожидает поступления солидных барышей от проката фильма.

Вслед за прошлогодними компьютерными "Черепашками-ниндзя", режиссер **Кевин Манро** решил бросить в бой еще и боевых мартышек в своем новом комедийном боевике ужасов **War Monkeys.** Двоим уборщикам — героям сей ленты — придется столкнуться нос к носу в закрытой лаборатории с кучей смертоносных обезьян. На одну из ролей претендует сам **Саммо Хунг Кам-Бо,** знакомый киноманам по сериалу "Китайский городовой" и экшену "Закусочная на колесах". Ждать ленту стоит никак не раньше 2009 года.

Сергей Бодров отправился вслед за Тимуром Бекмамбетовым на вольные хлеба Голливуда. Там он намерен заняться съемками истории итальянского купца и путешественника Марко Поло. По слухам, лента, получившая уже рабочее название **"Шелковый путь: Приключения Марко Поло",** станет неким продолжением предыдущей работы режиссера — "Монгола" — и будет объединена с ней общей темой. Какие бы то ни было подробности об этом проекте отсутствуют. Пока отсутствуют.

ДЕТСКИЙ УГОЛОК

101 любимчик. Динозаврики

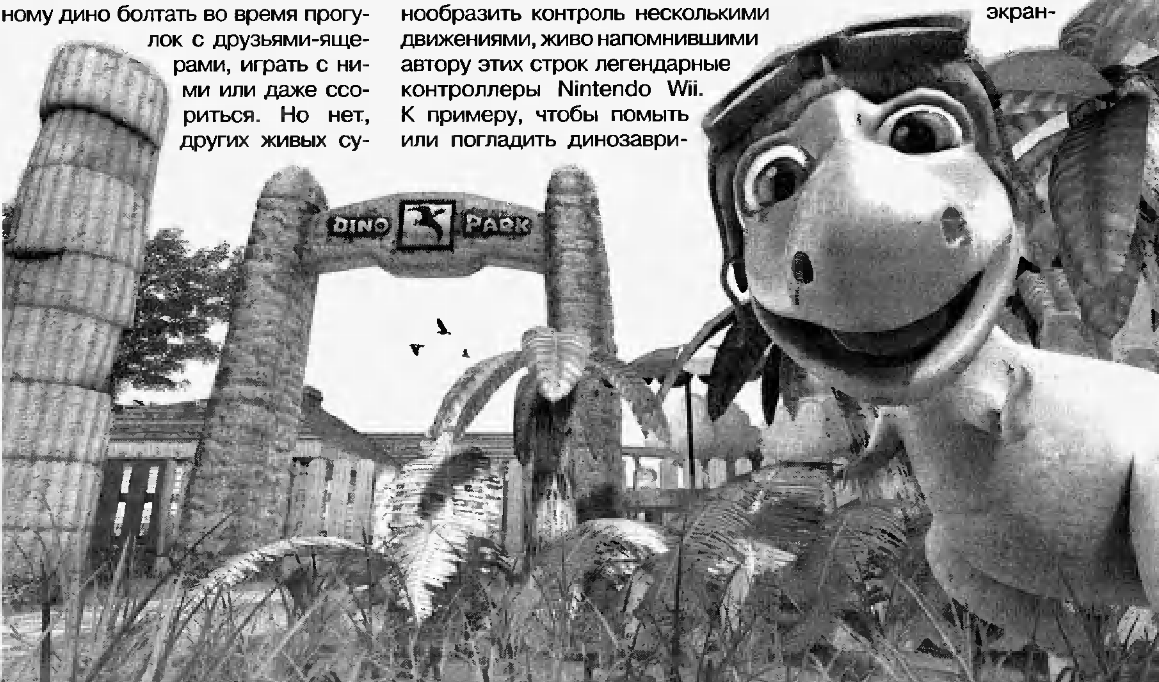


Название в оригинале: *101 Dino Pets*
Жанр: *"симсы Юрского периода"*
Разработчик: *Playpets and Selectsoft*
Издатель в СНГ: *"Руссобит-М"*
Количество дисков: *1 CD*
Системные требования: *Pentium III 700МГц; 512Мб ОЗУ; 400Мб свободного места на жестком диске; GeForce 2; DirectX 9.0*
Рассчитана на возраст: *5-8 лет*

Создатели этого простенького симсоподобного развлечения пытаются убедить юных игроков в том, что доисторические ящеры были, в сущности, милыми и добрыми зверюшками, постоянно требующими внимания и заботы. Как и другие игры серии "101 любимчик", "Динозаврики" предлагают детишкам попробовать себя в роли заботливого хозяина. Подконтрольного дино требуется кормить, одевать, выводить на прогулку и играть с ним время от времени. Рискнем предположить, что, как и The Sims, игра наверняка привлечет внимание в первую очередь женской аудитории — мальчики все-таки любят более динамичные игрушки вроде аркадных гонок. А в спокойном, даже немного медитативном геймплее "Динозавриков" никакой динамике места не нашлось.

Вода, пища, игрушки и средства ухода за динозавриком стоят денег. Впрочем, хороший дино и сам на свои нужды всегда заработает — просто хозяину нужно не забывать водить его на выставки динозавров. Со своей стороны, динозаврик как честный и порядочный зверь все заработанные деньги отдает хозяину. Да и сумма выигрыша зависит в первую очередь от хозяина, а точнее, от того, как хорошо он ухаживает за своим подопечным. Для того чтобы любимец всегда был в хорошем настроении и, как следствие, занимал на выставках первые места, хозяину нужно бдительно следить за "окошками потребностей", располагающимися в нижней части экрана. Но это только в теории. На самом же деле, если динозаврик проголодается или захочет пить, игра тут же сама сообщит об этом: на экран выскочит табличка-предупреждение. Вот и получается, что "окошки потребностей" не так уж необходимы: и без их помощи заморить дино голодом никто не позволит. Это, в конце концов, детская игра, а не симулятор живодера.

Общение — вот чего по-настоящему не достает "Динозаврикам". Честно говоря, никогда не задумывался о важности общения в той же The Sims, пока не увидел яркий, но абсолютно пустой, покинутый мир "101 любимчика". И ведь насколько сразу бы похорошела игра, разреши разработчики нашему драгоценному дино болтать во время прогулок с друзьями-ящерами, играть с ними или даже ссориться. Но нет, других живых существ главный герой встречает только во время выставок, да и то уже стоя на пьедестале почета. А вот играть и ходить на прогулку приходится в гордом одиночестве, ну, или же с хозяином. Да, поскольку товарищей для нашего динозаврика разработчики в проект не завезли, развлекать подопечного приходится юному геймеру. Можно, к примеру, поиграть с динозавриком в мяч или покатать перед его мордой машинку на радиоуправлении — дино, точно кошка, тут же начнет гоняться за ней. Если удастся обыграть ящера, наградой станут новые предметы, открывшиеся на полках виртуального магазина.



Легкость в освоении — одно из главных достоинств проекта. Все управление здесь сводится к движениям мышки, клавиатура вообще не задействована. Очень похвально, что разработчики решили разнообразить контроль несколькими движениями, живо напомнившими автору этих строк легендарные контроллеры Nintendo Wii. К примеру, чтобы помыть или погладить динозаврика, требуется немного поводить по фигурке подопечного курсором мышки.

Но, пожалуй, именно "главная звезда" — то, ради чего детишки будут снова и снова садиться за "Динозавриков". Художники и аниматоры поработали на славу — экранный динозаврик получился очень симпатичным и забавным зверьком. Он живо реагирует на похвалу и порицание, умеет исполнять веселые трюки по желанию хозяина (для этого, опять же, нужно подавать дино условные сигналы движениями мышки), может расстроиться или развеселиться — и все эмоции тут же отразятся на его добродушной морде. Издатели утверждают, что все тайтлы серии "101 любимчик" учат детей доброте и заботе о братьях наших меньших, и в отношении "Динозавриков" это чистая правда. Игра с таким добрым и забавным зверем в главной роли просто не способна научить ничему плохому.

Оценка: 8.0

Вывод: Все-таки хорошо, что до сих пор находятся люди, продолжающие делать добрые и веселые проекты для детской аудитории. Конечно, сериалу еще есть куда расти — в частности, в "102 динозавриках" мы надеемся увидеть, наконец, подконтрольного дино, играющего в компании себе подобных. Однако уже сейчас "Динозаврики" — очень неплохая игра, отлично подходящая в качестве подарка для девочки-геймера.

AlexS

Морхухн. Крылатые гонки

Название в оригинале: *Moorhuhn Kart Thunder*
Жанр: *гоночная аркада*
Разработчик: *Phenomedia publishing*
Издатель в СНГ: *"Руссобит-М"*
Количество дисков: *1CD*
Системные требования: *Pentium IV 2 ГГц/AMD Athlon 2000+; 512Мб ОЗУ; GeForce 2; DirectX 9.0; DirectX-совместимая звуковая карта*
Рассчитана на возраст: *7-9 лет*

"Морхухн. Крылатые гонки" — еще одно доказательство того, что хорошую идею можно продавать снова и снова. Эта аркадная гоночная игрушка не содержит абсолютно ничего нового, беззастенчиво эксплуатируя все то, что давно было придумано и воплощено в других проектах данного жанра. Даже автор этих строк, гонками никогда особенно не увлекавшийся, с ходу может назвать как минимум два проекта, послужившие идейными вдохновителями для создателей "Крылатых гонок" — это раллийная забава во вселенной водопроводчика Марио и мини-игра, входившая в комплект поставки Mortal Kombat: Deception (и это если оставить за бортом многочисленные раллийные симуляторы). Почти все, что есть в "Морхухне", было и в названных выше проектах. Но разве играть в "Крылатые гонки" от этого менее интересно? Вовсе нет, ведь самое главное — сумасшедший драйв — на месте, а водопроводчики сидят в машинках или зверята, игрокам, по большому счету, не так уж и важно.

Театр начинается с вешалки, а "Крылатые гонки" — с создания профиля гонщика. Все так просто, что справится и ребенок: выбираем персонажа по вкусу, придумываем ему имя — и вперед, к победе, славе и призовым. На выбор предлагаются семеро "спортсменов", преимущественно это зверята, однако встречаются и такие экзотические субъекты, как инопланетянин с глазами на стебельках, или Тыквоголовый, который выглядит как живая реклама Хэллоуина. Сразу после выбора гонщика придется определяться с игровым режимом. Надо признать, здесь обилием вариантов "Крылатые гонки" не радуют: предлагается сыграть либо в "Карьеру", либо в "Одиночный заезд". Выбор небогатый, но, с другой стороны, что вы хотели от детской гоночной аркады? Здесь ведь во главу угла ставится сам процесс гонки, а различные сюжетные заморочки оставьте для Need for Speed: Undercover и ему подобных развлечений. Повторимся, главные козыри "Морхухна" — драйв да веселье, причем и тем, и другим игра накачана под завязку.

Бросать вызов виртуальным покорителям дорог юные игроки будут в различных живописных уголках нашей планеты. Среди локаций — Пекин с непременными пагодами, Санкт-Петербург, утыканный елочками и (естественно!) запорошенный снегом, по-весеннему зеленый Берлин, веселый, искрящийся огнями Лас-Вегас, а также Сидней, Макао и еще несколько интересных "гоночных площадок". Некоторые трассы относительно легки в прохождении, другие изобилуют поворотами, развилками и даже тупичками — в два счета можно заблудиться, если не поглядывать время от времени на карту в левом нижнем углу экрана.





На все локации можно полюбоваться в карьерном режиме, здесь же открываются и новые уровни, причем вовсе не обязательно завершать гонку для перехода к следующему этапу. Достаточно просто отказаться от заезда — автоматически будет засчитано поражение, и игрока перебросят на другую трассу. В перерывах между гонками можно немного усовершенствовать своего железного скакуна, заглянув в автомагазин. Правда, за повышение скоростных характеристик да улучшение устойчивости автомобиля на дороге придется расплачиваться звонкой монетой, а если постоянно проигрывать, деньги в карманах точно водиться не будут. Так что наш выбор — победа любой ценой, тем более что различные "грязные штучки" здесь в большом почете.

Как и многие другие подобные игрушки, "Крылатые гонки" в открытую поощряют читерство. Здесь далеко не всегда побеждает тот, кто быстрее ездит и лучше водит, ведь по трассам щедро разбросаны бонусы, которые запросто могут стать настоящими палочками-выручалочками для любого лузера-тихохода. Гонщикам разрешается обстреливать ракетами машины не в меру ретивых соперников, разливать на трассе масло, выкатывать на дорогу здоровенные снежки и еще многое другое, не менее забавное. Предусмотрены и индивидуальные виды вооружения для каждого персонажа: к примеру, горилла разбрасывает по дороге банановую кожуру, а морхухн имеет в своем арсенале крылышки, позволяющие ему лихо гонять по бездорожью. По некоторым трассам разбросаны и специальные "читерские тропки", благодаря которым можно срезать углы, сокращая дистанцию до финиша.

Бонусы и другие "нечестные трюки" вносят огромную долю веселья в игровой процесс. Хотя могло бы быть еще веселее, догадайся разработчики разнообразить это дело достойными спецэффектами, благо с теми требованиями, что предъявляет игра к машинам геймеров, разгуляться есть где. Разумеется, о красотах Crysis мы и не мечтаем, но разве облачко черного дыма, вырывающееся из подбитой машины, сегодня можно окрестить гордым именем "спецэффект"? Огромный снежок, целиком облепивший гоночный карт, звездочки, кружащиеся вокруг головы гонщика, — все это было бы смешно, если б так грустно не смотрелось... Прибавьте сюда еще и угловатых персонажей вкупе с кубическими локациями. С такими системными требованиями вся вселенная "Морхухн" при каждом новом запуске "Крылатых гонок" определенно должна краснеть от стыда за ту картинку, что выдает игра.

Оценка: 7.5

Вывод: "Морхухн. Крылатые гонки" — в целом достойный продолжатель тех традиций, что были заложены в свое время еще на 8-ми и 16-тибитных консолях. Упрекать эту забаву можно лишь в отсутствии нововведений да не сильно красивой картинке. Но если ваш ребенок обожает быстрые и веселые игрушки, то гонки в стиле морхухна, скорее всего, придутся ему по вкусу.

AlexS

ИТОГИ

WCG 2008

9 ноября в немецком городе Кельн завершился Гранд Финал главного чемпионата по киберспорту — World Cyber Games 2008. В ежегодном турнире участвовали 78 стран. Лучшие геймеры планеты соревновались в 14 кибердисциплинах. Белорусская сборная в четвертый раз принимала участие в международном турнире WCG. Наша команда сражалась в следующих дисциплинах: Counter-Strike 1.6, Warcraft 3, FIFA 2008 и Guitar Hero III. Выйти из группового этапа белорусским ребятам, к сожалению, не удалось.

В общекомандном зачете победителем WCG 2008 стала **сборная Южной Кореи.** В копилке южнокорейских геймеров оказались 3 золотые, 3 серебряные и 1 бронзовая медали. Второе место завоевала **команда Нидерландов**, заработав 2 золотые и 1 бронзовую медаль. Третье место заняла **сборная США** (1 золотая, 1 серебряная и 3 бронзовые медали). На четвертом расположилась **сборная Германии**, пятое место поделили **Япония** и **Россия**.

Белорусская сборная приехала в Кельн на открытие турнира 5 ноября. Первые матчи по всем дисциплинам для белорусов начались 7 ноября. Столичная команда K29 по Counter-Strike 1.6 (Кирилл Ерофеев, Евгений Ерофеев, Марио Базис, Евгений Цвирко, Кирилл Царев) противостояла командам Филиппин, Бельгии, Вьетнама и Украины. Вначале белорусская команда обыграла вьетнамцев и филиппинцев, а матч с Бельгией завершился вничью. Несмотря на яростные атаки K29, исход заключительного поединка с Украиной был в пользу наших южных соседей. В результате всех матчей золотая медаль в дисциплине Counter-Strike 1.6 досталась команде из Дании, на втором месте оказались шведские геймеры, на третьем — корейские.

Ярослав Кавецкий (Warcraft 3) сыграл в течение дня 6 напряженных матчей. Ярославу удалось выиграть четыре битвы из шести — у Болгарии, Словении, Швейцарии и Новой Зеландии. Тем самым он подтвердил свой статус одного из лучших геймеров Беларуси. Правда, заветный билет в финал белорусскому варкрафтеру не достался после сражений не в его пользу с Мексикой и Россией. В итоге, в дисциплине Warcraft 3 золотую медаль выиграл голландский участник Manuel Schenkhuizen,, "серебро" оказалось у южнокорейского геймера Jaeho Jang, а "бронза" досталась россиянину Дмитрию Костицину.


Алексей Голуб и Денис Богуш (руководитель киберспортивного проекта SnG.by) результатами выступления белорусской сборной остались недовольны.

Белорусскому "футболисту" Денису Крумкачеву в дисциплине FIFA 2008 не удалось обойти соперников из Германии и Бразилии, а поединки с Китаем и Испанией прошли вничью. Лучшим "киберфутболистом" планеты стал румынский геймер Craciun Marius.

Павел Логвин (дисциплина Guitar Hero III) участвовал в 6 музыкальных поединках с противниками из Испании, Чехии, Венгрии и Швеции, Канады и Германии, однако выйти из группового этапа ему не посчастливилось. В итоге один из оппонентов Павла — шведский геймер Gustav Norman — выиграл "бронзу".

В оставшиеся дни турнира белорусская команда наблюдала за финальными баталиями и болела за ближайших соратников.

Говорит менеджер по информационным системам Представительства компании Samsung Electronics в Беларуси, организатор отборочной кампании киберспортсменов в белорусскую сборную WCG Алексей Голуб, который сопровождал команду в Германии: "Мы рады, что белорусские ребята ежегодно участвуют в лучшем соревновании для всех геймеров планеты. Причем следует отметить, что уровень подготовки всех команд в этом году несравненно возрос. Сказывается опыт, условия тренировок. В эру высоких технологий киберспорт развивается серьезными темпами. Можно с полной уверенностью сказать, что за ним будущее. Наша задача — развивать перспективный интеллектуальный спорт в Беларуси".


Павел Логвин крайне неудачно выступил в своей дисциплине — Guitar Hero — на WCG.

В 2009 году Всемирные компьютерные игры пройдут в городе Ченгду в Китае. Надеемся, что белорусская сборная продемонстрирует свой прогресс в юбилейный, пятый год участия Беларуси в мировом турнире.

Подготовил Игнатий "Rambus" Колыско, фото Ильи Зацепина

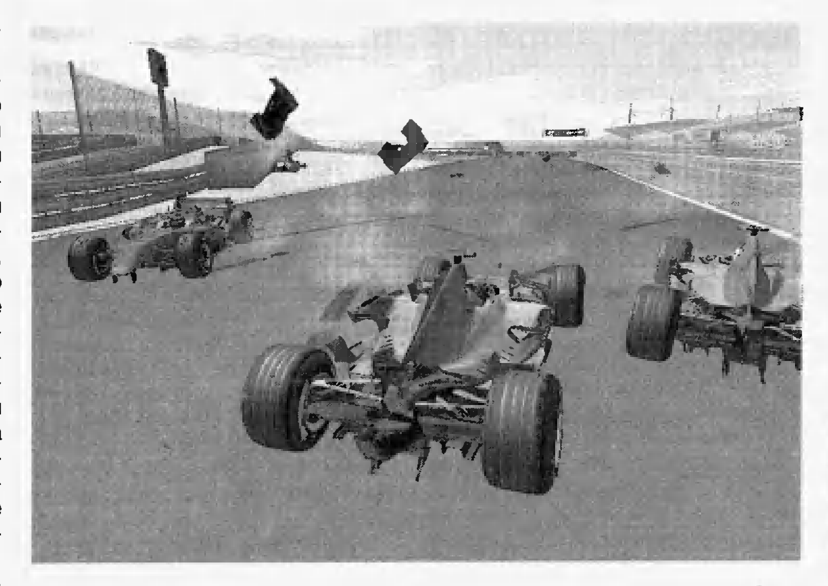
КЛУБНАЯ ЖИЗНЬ

В гонках бывает всякое...

В ноябре при поддержке интернет-провайдера "Атлант Телеком" и киберспортивного портала SnG.by прошли два этапа Открытого чемпионата Беларуси по виртуальной Формуле-1 "Шпаркі Дамавік 2008". На этот раз пилоты катались на трассах в Китае и Японии. Как известно, в гонках может произойти всякое — и это "всякое" произошло, причем на обоих этапах.

Конфигурация трассы в Китае дает пилотам широкие возможности по настройке болидов. Кто-то выворачивает крылья и оптимально проходит сложные повороты, кто-то, наоборот, настраивается на скоростные участки. В итоге в Китае пилоты частенько устраивают разные заварушки. Этот сезон не стал исключением.

Первая заварушка произошла в квале. Возвращавшийся в питы Мекта спокойно пропускает находящегося на быстром круге Шляхтина и тут же, не отходя от кассы, выносит его на торможении. Квала испорчена для обоих пилотов, которые расположились, соответственно, в конце стартовой решетки. Старт гонки, несмотря на мудреный первый поворот, прошел корректно, однако уже в следующем повороте решили "пободаться" за позицию Поляков и Гацура, чем мастерски воспользовался Шляхтин, разом опередивший обоих водителей. Постепенно Вадим начал наращивать свой отрыв, уверенно догоняя лидеров гонки, но в конце 4-го круга при жесткой атаке паребрика его болид разворачивает, в горячке он пытается развернуться непосредственно перед идущей в нескольких секундах группой пилотов... Бац, бац, бац! Три болида — в щепки, четвертому кое-как удалось доковылять до боксов и "подлечиться". Остаток гонки уцелевшие пилоты провели "на доезд". Комментарии излишни.



Две недели после ГП Китая товарища Шляхтина, естественно, "пинали" как могли, между делом готовясь к предстоящей гонке в Японии. Японцы, в принципе, недалеко ушли от своих западных братьев по расе: трасса еще более мудреная и заковыристая, повороты хитрые и сложные, плюс длиннющая прямая. В прошлом сезоне гонка получилась очень напряженной и для некоторых даже драматичной — в этом году сюрприз подкрался с другой стороны. В практике "мамонты" "жгли" по полной, особенно лидер чемпионата Ермакович. Перед гонкой была информация, что Егор слабо готов к этапу. Хотя все прекрасно знают о его фантастических способностях, провальное выступление в Италии в очередной раз доказало, что он не бог... Уже в практике Ермакович задал очень высокий темп, улучшая время с каждым кругом. Как результат — новый рекорд трассы в Японии. Вторую строчку уверенно занимал его партнер по команде Грицак. Похоже, "мамонты" смогли найти хорошие настройки на 3-й сектор, ведь именно там они были наиболее быстрыми. В квале у одного из пилотов подвис компьютер. Пересесть на другой возможность была, но т.к. это сопряжено с рядом неудобств, решили рискнуть — и, по закону подлости, ровно на середине гонки "кремниевый друг" все-таки "умер". Переезд на другой агрегат занял примерно полчаса, которые еще сыграют свою роль. Итак, рестарт. События во второй половине гонки развивались заметно живее, а пилоты вели себя значительно агрессивнее: между "мамонтами" развернулась настоящая внутрикомандная борьба, чем лихо пользовались остальные пилоты, все время подгоняя лидеров гонки. И вот, за 8 кругов до финиша — в самый разгар заезда — гаснут мониторы: закончилось отведенное клубом время. Кто-то облегченно вздыхает, кто-то, наоборот, негодует, но изменить уже ничего нельзя. Согласно регламенту, гонка считается завершенной, а результаты фиксируются по предпоследнему кругу.

Перед заключительными этапами личный зачет выглядит следующим образом:

1	Ермакович Е.	87
2	Грицак А.	68
3	Мекта А.	68
4	Гацура А.	64
5	Поляков И.	46
6	Шляхтин В.	28
7	Косик П.	9
8	Ходыкин М.	7
9	Кучмель А.	5
10	Бигеза О.	4
11	Калинец В.	2
12	Сушко В.	0
13	Баркан Д.	0

Лидеру чемпионата Е.Ермаковичу уже ничто не угрожает, а вот за 2-ое место будут бороться сразу трое пилотов, двое из которых являются партнерами по команде. Борьба обещает быть нешуточной.

В командном зачете "мамонты" имеют комфортный отрыв, и, похоже, этот кубок они уже не упустят.

1.	Red Mammoth	166
2.	K&M	132
3.	APUS	74
4.	Greenpeace	14
5.	Flying Irons	9
6.	MaxiGame.by	4

До конца сезона остается два этапа, и, хотя чемпион Беларуси уже практически определен, расслабляться никто не собирается, ведь в гонках бывает всякое...

Вадим Шляхтин

РАДОСТЬ ЧТЕНИЯ

Радуга шесть

Книга: *Том Клэнси "Радуга шесть"*
Издание: *"Эксмо", мягкая обложка, 980 стр. (2 тома), 2006 год*
Жанр: *боевик*

Некоторые писатели умеют удивлять. Они пробуют силы в разных стилях, они меняют жанры как перчатки и смело экспериментируют с формой и размером произведения. Они не боятся рисковать, их не волнует, если после очередного эксперимента все преданные читатели вдруг переметнутся в другой лагерь. Ведь они пишут не ради денег и не ради читателей. Они пишут просто потому, что хотят этого. Том Клэнси не таков.

Если вы знакомы с ранними проектами игровой серии Tom Clancy's Rainbow Six, значит, вы уже в общих чертах представляете, о чем эта книга. Для тех, кто о франшизе слыхом не слыхивал, поясним: "Радуга шесть" — роман об одноименном вымышленном антитеррористическом подразделении. Хотя "роман", пожалуй, громко сказано: книга нисколько бы не пострадала, если бы автор догадался разбить ее на пяток отдельных повестей с подзаголовками-клише вроде "Террор в воздухе" или "Ответный удар". Потому что "Радуга" — это не столько полноценная связная история, сколько череда эпизодов, кое-как увязанных между собой с помощью "пунктирной" сюжетной линии.

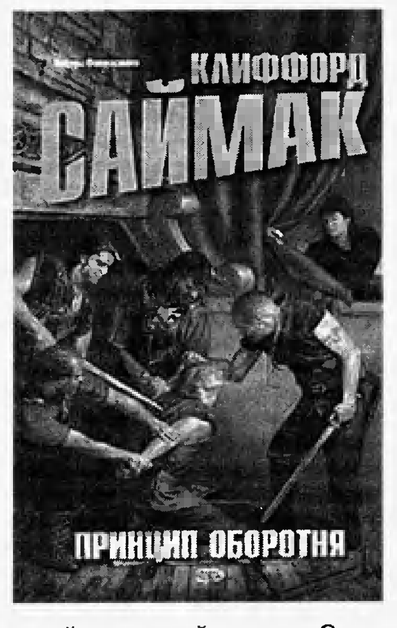
Читать "Радугу шесть" стоит, пожалуй, только ради отчетов об операциях отряда "радужников". Конфликтные ситуации, будь то захват террористами детского парка в Испании или штурм двумя десятками головорезов английской больницы, превосходно удаются Клэнси. Автор достаточно подробно описывает вооружение "плохих" и "хороших", посвящает нас в детали подготовки операций "Радуги" — при этом повествование не скатывается до уровня скучного учебника. Наоборот, Клэнси удается держать читателя в напряжении вплоть до завершения очередной операции отряда.



Ограничься автор только "тактическим экшеном" — поклонники игры были бы в восторге. Но ведь фанаты писателя ждали от "Радуги шесть" фирменных развлечений. Им, понимаешь ли, нужны бредовые сюжеты с мировыми заговорами, игры разведчиков в кошки-мышки, политические интриги, наконец, излюбленная "клюква" с глупыми злодеями-русскими. С "клюквой", правда, вышла накладка: единственный русский в книге пусть и работает на опасных маньяков, однако показан умным и сильным врагом. Зато все остальное присутствует в полной мере — и в результате нам приходится мириться с десятками страниц нудной, даже где-то параноидальной писанины, которой перемежаются отчеты об антитеррористических операциях. Мы, конечно, понимаем, что читать книги кусками — последнее дело, но во время чтения "Радуги шесть" ужасно хочется пролистать десяток-другой страниц тягомотины и сразу перейти к описанию очередного сражения "радужников" с террористами. Потому и с нашим отношением к роману нам трудно определиться — не часто, знаете ли, попадаются книги, которые и нравятся, и не нравятся одновременно.

Принцип оборотня

Книга: *Клиффорд Саймак "Принцип оборотня", "Город"*
Издание: *"Эксмо", твердый переплет, 480 стр., 2008 год*
Жанр: *мягкая НФ*



Книги Клиффорда Саймака часто относят к так называемой "мягкой научной фантастике". Вера в человека и в человечество, уверенность в том, что мы обязательно сможем найти общий язык с братьями по разуму, проживающими на далеких планетах, — все это свойственно романам Саймака. Книги "Принцип оборотня" и "Город", переизданные в этом году "Эксмо" под одной обложкой, дают очень хорошее представление о фирменном саймаковском стиле. Оба романа немного печальные, предельно серьезные и в то же время очень... светлые (не знаю, как сказать по-другому, но вы поймете, когда будете читать).

В "Принципе оборотня" Саймак рисует идиллическую картину далекого будущего. Небольшие городки, доброжелательные люди, живущие бок о бок с "маленьким народцем" — карликами-брауни — в аккуратных частных домиках, роботизированных сверху донизу. А роботы в этом мире — уже не просто покорные слуги, но и компаньоны, не стесняющиеся вступать в споры как друг с другом, так и с хозяевами. На весь этот уютный мирок мы глядим глазами Эндрю Блейка. Как и мы, он здесь в гостях, посему многое ему кажется странным. Эндрю был найден в спасательной капсуле на поверхности одной отдаленной планеты. Он не помнит, что он там делал, он не знает, кто он вообще такой, но очень хочет это выяснить. Казалось бы, стандартный голливудский сюжет о парне, потерявшем память, однако серьезность книги и вопросы, поднимаемые в ней, не позволяют отнести ее к категории развлечений на один вечер. Неторопливо распутывая сюжетный клубок, Саймак то и дело отвлекается на пространные рассуждения о человеке и его месте в этой вселенной. И даже немногочисленные экшен-сцены описаны как-то очень буднично: ну не любит этот лиричный творец миров "давать драйва", как Шекли или Гаррисон. Зато вот лирики действительно много как в "Принципе оборотня", так и во втором романе сборника — "Город". Более того, вторая книга по части лиричности и вовсе бьет все рекорды.

"Город" — это история о конце привычной нам человеческой цивилизации, причем гибнет цивилизация вовсе не в результате эпидемий или взрывов ядерных бомб. Напротив, человечество с радостью приветствует свою смерть. Звучит как полный бред, но в контексте книги это абсолютно логично. Да и конец цивилизации по Саймаку — это еще и начало чего-то нового, переход на более высокую ступень развития. А на смену людям приходят совершенно другие существа — мутанты, обитающие в своих мрачных замках, разумные муравьи и разумные собаки, со своим собственным мировоззрением и мировосприятием. И опять-таки "очеловеченные" роботы, массовый исход народа из городов в сельскую местность. Как будто бы "Город" — это приквел и одновременно продолжение "Принципа оборотня". И абсолютно все, что было сказано по поводу серьезности первой книги сборника, справедливо по отношению ко второй.

Возможно, и "Город", и "Принцип оборотня" немного тяжеловаты для восприятия — это следует учитывать при чтении. Тем не менее с обоими романами настоятельно рекомендуется ознакомиться всем любителям научной фантастики. Классика, как известно, не стареет, так что время вы в любом случае зря не потратите.

Прощание с Мастером

4 ноября ушел из жизни **Майкл Крайтон** — известный писатель-фантаст, автор "Парка Юрского периода" и еще многих фантастических романов. Многие произведения Крайтона попадали в списки мировых бестселлеров, некоторые были экранизированы. Последняя, еще не анонсированная книга писателя, должна появиться в продаже в мае 2009 года. Майклу Крайтону было 66 лет.

Британский Amazon выбирает лучших

Английский филиал известной торговой лавки Amazon.com опубликовал свой список самых продаваемых литературных произведений 2008 года. Если верить **Amazon.co.uk**, самым популярным среди посетителей магазина в уходящем году был роман "Временная пустота" (The Temporal Void) Питера Гамильтона. "Серебряная медаль" отошла к новой книжке Терри Пратчетта — Nation, а "бронзу" завоевала "Анафема" (Anathem) Нила Стивенсона. На четвертой строчке британского чарта продаж "пустил корни" еще один Нил, на этот раз Гейман, со своей "Книгой кладбища" (The Graveyard Book). Наконец, замыкает "горячую пятерку" сам Джон Толкиен — творчество Профессора представлено в "хит-параде" романом "Дети Хурина" (The Children of Hurin).

Роберт Сойер на TV

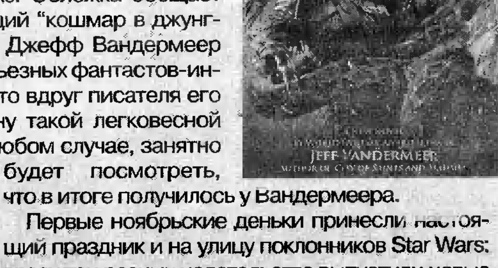
Канадский писатель-фантаст **Роберт Сойер** идет по стопам актера Дэна Эйкройда: как мы помним, Дэн в свое время снимался в телесериале "Пси-фактор", ну, а Сойер получил предложение поучаствовать в съемках документальной передачи Supernatural Investigator ("Исследователь сверхъестественного").

Новый цикл программ, посвященный всему загадочному и непознанному, насчитывает 17 получасовых эпизодов. Премьера первой серии на канадском ТВ запланирована на 27 января 2009 года. А вот когда Supernatural Investigator доберется до наших экранов и доберется ли вообще — пока не известно.

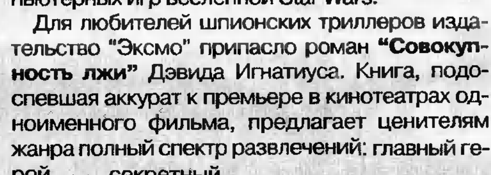
AlexS

РЕЛИЗЫ

11 ноября в США вышел новый сборник рассказов Стивена Кинга — **Just After Sunset**. Компиляцию составили двенадцать коротких историй, часть из которых уже выходила прежде в различных западных журналах и даже была переведена поклонниками на русский язык ("Вещи, которые остались после них", "Что приснилось Харви"). Ожидается, что русскоязычная версия Just After Sunset появится в продаже уже в феврале 2009 года. Также ходят слухи, что наградой за терпение русским фанатам Стивена Кинга станет бонусный рассказ "Адова кошка", который до сих пор не издавался АСТ на русском языке.



Франчайз Predator также пополнился новым романом: книгу Джеффа Вандермеера **Predator: South China Sea** опубликовало издательство Dark Horse Books. Обложка обещает читателям самый настоящий "кошмар в джунглях". Стоит отметить, что Джефф Вандермеер относится к категории серьезных фантастов-интеллектуалов — и с чего это вдруг писателя его класса потянуло в сторону такой легковесной вещицы, как Predator? В любом случае, занятно будет посмотреть, что в итоге получилось у Вандермеера.



Первые ноябрьские деньки принесли настоящий праздник и на улицу поклонников Star Wars: сразу три разных издательства выпустили новые книжки по "Звездным войнам". Событиям первых трех фильмов посвящена книга **"Звездные войны. Классическая трилогия"** за авторством Джорджа Лукаса, Дональда Глута и Джеймса Кана. Издание увидело свет благодаря усердию и трудолюбию локализаторов издательства "Эксмо".



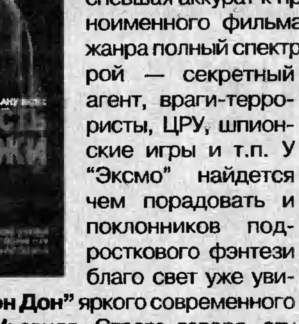
"Росмэн", со своей стороны, разродился романом Карен Трэвис **"Star Wars. Войны клонов"** — это новеллизация одноименного мультсериала (хотя нам, геймерам, несомненно, было бы намного интереснее почитать официальные локализации романов цикла Republic Commando от все той же Карен Трэвис). Забавный факт — не знаем, в каком состоянии над "Войнами клонов" работали росмэновские переводчики, однако у них "Карен Трэвис" почему-то превратилась в "Катрин Трэвисс".

Ну, а АСТ порадовало фанатов иллюстрированной энциклопедией **"Звездные войны. Персонажи"** Дэниела Уоллеса. Если верить аннотации, книга доверху набита всякой интересной информацией о героях фильмов, романов и компьютерных игр вселенной Star Wars.



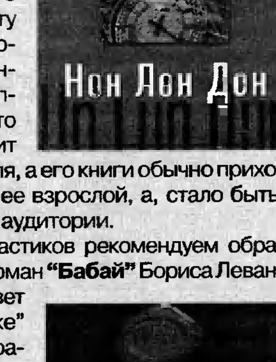
Для любителей шпионских триллеров издательство "Эксмо" припасло роман **"Совокупность лжи"** Дэвида Игнатиуса. Книга, подоспевшая аккурат к премьере в кинотеатрах одноименного фильма, предлагает ценителям жанра полный спектр развлечений: главный герой — секретный агент, враги-террористы, ЦРУ, шпионские игры и т.п. У "Эксмо" найдется чем порадовать и поклонников подросткового фэнтези — благо свет уже увидел роман **"Нон Лон Дон"** яркого современного фантаста Чайны Мьевиля. Строго говоря, эту книжку, повествующую о приключениях двух молодых девушек на улицах альтернативного Лондона, в ряды фэнтези для подростков можно определить лишь номинально. Не забываем, что роман принадлежит перу Чайны Мьевиля, а его книги обычно приходятся по вкусу более взрослой, а, стало быть, более искушенной аудитории.

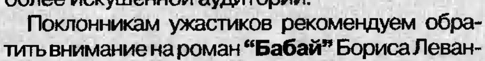




Поклонникам ужастиков рекомендуем обратить внимание на роман **"Бабай"** Бориса Левандовского. Наш ответ кинговскому "Буке" вышел в серии "Страшилки" издательств АСТ и "Астрель". Кроме того, новой книжкой пополнилась и хоррор-серия "MYST. Черая книга 18+" от издательства "Эксмо". Ужастик **"Медиум"** Александра Варго рассказывает историю о четырех немецких офицерах, заключивших сделку с дьяволом в конце Второй мировой войны. Ровно через 60 лет эти люди начинают погибать один за другим. К расследованию подключается бывший милиционер Вадим Городецкий (хм, какая-то больно знакомая фамилия), обладающий паранормальными способностями.











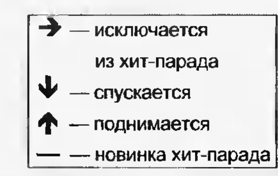
ВР-ПАРАД

PC-ИГРЫ

Место		Пр. месяц	Название	Голосов
1	→	1	S.T.A.L.K.E.R.: Чистое Небо	188
2	↑	4	Crysis Warhead	89
3		-	Brothers in Arms: Hell's Highway	86
4	↓	3	Spore	79
5	↑	6	Санитары подземелий 2: Охота за черным квадратом	49
6	→	7	FlatOut: Ultimate Carnage	44
7		-	Pure	43
8-9	→	8-9	Sublustrum	38
8-9		-	Collapse	38
10	↓	8-9	Mercenaries 2: World in Flames	27
11	→	15	Space Siege	16
12		12	Bionic Commando Rearmed	16
13		-	Warfare	14
14	→	13	Rayman Raving Rabbids 2	10
			ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛО	407

КИНО

Место		Пр. месяц	Название	Голосов
1	→	2	Темный рыцарь	134
2	↑	5	Смертельная гонка	100
3		-	Адмиралъ	98
4	→	9	Футурама: Зверь с миллиардом спин	66
5	↑	7	Вавилон н.э.	62
6	↑	13	Зеркала	49
7		-	После прочтения сжечь	44
8-9	→	10	Мумия: Гробница Императора Драконов	37
8-9	→	8	Большой Стэн	37
10	↑	16	Опасный Бангкок	35
11	↑	18	Новая земля	28
12		-	Mamma mia!	24
13-14		-	Гитлер капут!	23
13-14		-	Как потерять друзей и заставить всех тебя ненавидеть	23
			ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛО	363



Проголосовать за понравившиеся и достойные на ваш взгляд игры и фильмы можно (и нужно) на нашем сайте http://www.nestor.minsk.by/vr, проследовав по ссылкам "Лучший фильм месяца" и "Лучшая игра месяца". Вы можете проголосовать за одну или несколько позиций, но только один раз. Важен каждый голос!

НА ЗАМЕТКУ

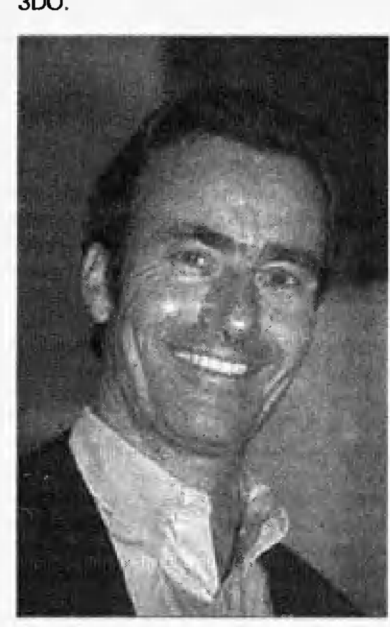
В свое время Activision предлагала id Software примерно сто миллионов долларов за права на Doom, Quake и Wolfenstein, однако компания Кармака отказалась, пожелав остаться владельцем своей интеллектуальной собственности.

***

Знаменитая актриса Кэмерон Диас должна была сыграть Соню Блэйд в экранизации Mortal Kombat, но выбыла из проекта из-за травмы. А Брэндон Ли (сын Брюса Ли) согласился перевоплотиться в Джонни Кейджа, однако исполнить роль ему было не суждено: актер трагически погиб на съемках фильма "Ворон". К слову, Джонни Кейджа мог сыграть и Жан-Клод Ван Дамм, но он отказался, предпочев сняться в картине "Уличный боец" — экранизации еще одного популярного файтинга.

***

Electronic Arts основал Трип Хоукинс в мае 1982 года. Также Хоукинс является основателем ныне обанкротившейся компании 3DO.



***

Создателем Принца Персии, одного из самых известных игровых героев, является Джордан Мехнер.

***

Ведущая российская игродельческая компания Nival была основана в 1996 году Сергеем Орловским.

***

Ричард Гэрриотт — "отец" таких популярных MMORPG, как Ultima Online и Tabula Rasa, — отдал большую часть своего денежного состояния (около тридцати миллионов долларов), чтобы осуществить давнюю мечту — полететь в космос.

***

Одним из главных источников вдохновения при создании BioShock для разработчиков было творчество культовой американской писательницы с русскими корнями по имени Айн Рэнд. В игре содержится множество философских идей, позаимствованных из книг Рэнд, и даже совпадают имена некоторых героев.

***

Изначально Fallout должен был использовать ролевую систему G.U.R.P.S (Generic Universal Role-Playing System), но из-за проблем с ее правообладателем разработчикам пришлось отказаться от нее и придумать систему S.P.E.C.I.A.L., теперь уже известную всем любителям RPG.

***

Компания Intel была основана в 1968 году, а AMD — в 1969-ом.

***

Не всем известно, что создателем популярного сериала Medal of Honor является не кто иной, как культовый американский кинорежиссер Стивен Спилберг ("Челюсти", "Индиана Джонс", "Спасти рядового Райана"). Первая часть "Медали" вышла в 1999 году, а разработала ее DreamWorks Interactive. В 2000-ом студию выкупила Electronic Arts и объединила ее с Westwood Studios, которая в 2003-ом была трансформирована в EA Los Angeles.

***

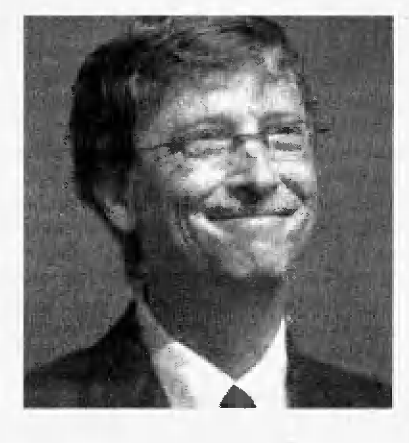
После релиза Half-Life 2 компания Valve планировала выпустить аддон с подзаголовком Aftermath, но в итоге разработчики решили изменить планы и дальнейшую историю разбить на эпизоды. Сейчас создается Half-Life 2: Episode Three, который должен выйти примерно в конце 2009 года. Почти наверняка известно, что часть приключений Гордона Фримена в Episode Three развернется на корабле "Борей" (ой, чувствуем, удивят нас разработчики). Примечательно, что изначально корабль должен был присутствовать еще в Half-Life 2, но Valve в итоге его вырезала.

***

О Брайане Фарго — основателе Interplay — практически ничего не слышно еще с того момента, как он со своей компанией inXile Entertainment в 2005 году выпустил The Bard's Tale. А тем временем Фарго занят созданием разудалого бандитского экшена Hei$t. Также Брайан вынашивает планы по возрождению некогда культовой постапокалиптической RPG Wasteland.

***

Билл Гейтс родился 28 октября 1955 года в Сиэтле. После того как он был отчислен из Гарвардского университета, образовал вместе со своим другом Полом Алленом компанию Micro-Soft, позднее переименованную в Microsoft Corporation. Является одним из богатейших людей в мире.



P.S. Кстати, это был сотый факт, опубликованный в рамках рубрики "На заметку". У самой рубрики также юбилей: это ее десятый выпуск.

Антон Жук



ИгроМир 2008

"ИгроМир" — крупнейшая игровая выставка России — вот уже в третий раз распахнула свои двери перед толпой желающих посмотреть на новинки гейминдустрии, опробовать последние проекты и просто сфотографироваться с прекрасными booth babes. Мы, разумеется, никак не могли пропустить это мероприятие.

В общих чертах

Перед входом, как обычно, толпа выстраивалась более чем за час до открытия 57 павильона московского ВВЦ, где и проходил "ИгроМир 2008". На этот раз работало два входа — центральный и боковой, но ситуацию это не сильно спасало: давка была ужасная. А когда суровые охранники открывали проход, толпа взрывалась бурными криками и аплодисментами. Благо вашему покорному слуге удалось этого избежать, оперативно получив артефакт "Бейдж прессы", который впоследствии не раз мне помог.

Пробравшись сквозь толпу посетителей и наконец оказавшись внутри, я совершил ознакомительную экскурсию. И стало ясно, что наиболее подходящее слово для последнего "ИгроМира" — "традиционно". "1С" традиционно устраивала конкурсы на своем красном грузовичке, "Акелла", как обычно, мучила посетителей своего стенда недошутером Scorpion, EA и Microsoft снова поделили между собой чуть ли не весь второй этаж, плюс была возможность сыграть с мировыми звездами киберспорта в Quake 3 и Counter-Strike. И, разумеется, в попытках быть круче и громче конкурентов все участники устроили красочное светошумовое представление. Так или иначе, план был намечен — и я отправился к первому пункту — Resident Evil 5.

The Best of the Best

Что можно сказать о новой части культовой "Обители зла"? Перед нами все та же RE4, только в лучах палящего солнца африканского континента и с бюджетом, большим раз эдак в пять. Геймплей не изменился ни на йоту. Камера все так же висит за спиной, а в режиме прицеливания послушно "садится" на плечо главного героя Криса. Враги периодически прут просто в неприличных количествах, и частенько приходится делать ноги и прятаться в хлипких домишках, на крышах или в переулках. В такие моменты просыпается атмосфера: несмотря на достаточное количество патронов и яркий свет, медленно надвигающаяся толпа зомби внушает настоящий трепет. Пожалуй, единственное существенное отличие пятой части сериала от предшественницы заключается в присутствии напарника. Вернее, напарницы — вовожделенной и столь же опасной девушки по имени Шева. Прямых команд ей давать нельзя, но при этом пользы от нее больше, чем от целого отряда в какой-нибудь Brothers in Arms: Hell's Highway. Она отличный боец, метко стреляет, с нашей помощью пробирается в места, недоступные для Криса, а также может ударить ногой так, что мало не покажется. Но не думайте, что разработчики просто так упростили бы вам жизнь: дабы Шева не теряла боеспособность, с ней необходимо делиться найденным оружием, патронами и драгоценными пробирками с живительной травкой. Так же, как и в новой Prince of Persia, предусмотрена возможность проводить совместные комбо. В общем, как показывает практика, напарница — в хозяйстве вещь весьма полезная. Resident Evil 5 видится отличной игрой, сделанной с размахом, хвастающейся отменной графикой и проверенным геймплеем. Но как-то не чувствуется в ней души. Впрочем, мы, если честно, и не особо против.

Рядом находился стенд с еще одним горячо ожидаемым нами проектом — Mirror's Edge. Даже притом что ясно осознаешь однообразие этой игры (даже авторы этого не отрицают), она цепляет. Поначалу даже не понимаешь чем, но мне просто не хотелось выпускать из рук геймпад, а на все просьбы "Ну дай поиграть!" я отмахивался бейджем: внутри пробуждается спортивный интерес пройти уровень еще быстрее, еще эффектнее, еще изящнее и не сбавлять темп ни на секунду. Локации достаточно линейные, но при этом возможности для импровизации есть — и немаленькие. И очень важно уметь быстро оценить ситуацию и думать на лету, ведь частенько могут происходить неожиданные вещи, предвидеть которые невозможно. К примеру, вы продумали маршрут и аккуратно следуете ему, как вдруг из двери прямо по курсу вываливается бравая команда спецназа. Остановиться и бежать назад за ближайшее укрытие? Скорее всего, вас расстреляют, ведь мгновенно "включить задний ход" не получится: Фейт нужно время, чтобы остановиться, развернуться, а потом снова набрать скорость. Мгновенно осмотревшись, я побежал к ближайшим ящикам, вскарабкался на них, прыгнул к противнику и вырубил его мощным ударом в челюсть. На бегу оглушил второго, отобрав у него оружие, разрядил обойму в третьего и кинул ствол в глаз четвертому, со скоростью ветра влетел в дверной проем и соскочил на лестницу, в то время как за спиной засвистели пули только что пришедших в себя от неожиданной атаки вояк. Когда вы будете читать эти строки, Mirror's Edge уже поступит в продажу на Xbox 360 и PS3 (версия для PC задерживается предположительно до января).



Нельзя не обмолвиться еще об одной представленной на выставке игре — Guitar Hero: World Tour. Если коротко, то это симулятор рок-группы. В комплект входит две гитары (одна электрогитара и одна бас-гитара), барабанная установка в миниатюре и микрофон. Ощущения от World Tour практически невозможно передать словами. В нее нужно играть самому, причем обязательно в компании: фана гораздо больше. Когда исполняешь особо сложную гитарную партию или отбиваешь сумасшедший ритм на барабане, а сзади толпа народа кричит "Е-е-е!" или "Да-а-а!", душа поет.

ААА-игры класса В

На "ИгроМире" было достаточно проектов, сделанных с претензиями на хитовый тайтл, но не с самой хорошей реализацией. Среди них была и Damnation. Одна из главных причин, по которой проект выглядит как минимум любопытным, — оригинальный сеттинг, выполненный в стиле "стимпанк". Игра повествует о войне между правительством Америки и гражданами, недовольными отсутствием демократии. Нам же отводится роль одного из повстанцев ковбойной наружности. Первоначально Damnation была задумана как любительская модификация для Unreal Tournament 2004. И, к сожалению, это "любительское" очень сильно бросается в глаза. Выглядит Damnation неплохо, но как только дело доходит до перестрелок, становится очень скучно. Интеллектом враги не блещут, плюс отчаянно не хватает драйва и разнообразных ситуаций (будем надеяться, разработчики привезли не самый удачный уровень). Интерес появляется лишь с началом акробатических этюдов, во время которых Damnation больше напоминает Prince of Persia в альтернативном IX веке.

К этой же категории игр можно отнести и NecroVision — новый проект от авторов Painkiller. Ее-то, собственно, NecroVision и напоминает больше всего. Прямой, как палка, линейный шутер с толпой безмозглых зомби-фрицев и в антураже Первой мировой. Море драйва и несколько хорошо проведенных часов гарантируется. Вот только не понятно, зачем People Can Fly прикрутили весьма недурственную систему ближнего боя (можно ударить ногой, дать прикладом по макушке — или в одной руке держать пистолет, а второй с помощью сабли резать нечисть), когда в руках два станковых пулемета. Но проект как минимум выглядит интересным, хотя и хитом ему не стать.

Тут же и Rise of the Argonauts — эдакая смесь God of War и Diablo с толикой Mass Effect. От первой досталась боевая система маститого слэшера, от "Дьяблы" — общая структура, а от последней — размах и диалоги. Выглядит любопытно, но явно недоработано: игра тормозит, пестрит багами и периодически "вываливается" в Windows.

Обо всем понемногу

Российские разработчики на этот раз постарались не ударить в грязь лицом перед западными коллегами. Крепче всего смотрелись две игры: "Капитан Блад" (God of War на морскую тематику) и "King's Bounty: Принцесса в доспехах" — аддон к "Легенде о Рыцаре". Последняя смотрится и играется в точности как оригинал, только с учетом того, что главным героем теперь является представительница прекрасного пола.

Стоит отметить и "Предтечи", напоминающие Xenus 2 тысячу лет спустя. Тот же движок, та же ролевая система, схожий геймплей — разве что есть вкрапление космосима: от одной планеты до другой придется летать на собственном космическом корабле.

Дмитрий Пучков, более известный как Гоблин, продолжает осваивать геймдев. Он решил продолжить игроизировать свои знаменитые переводы. На выставке были представлены "Звездные войны: Буря в стакане" и "Властелин колец: Две сорванные башни" — слэшеры весьма посредственного качества, но иногда дарящие возможность хорошо посмеяться.

Онлайн в этот раз был представлен весьма недурственно. Можно было взглянуть на большое количество MMO-проектов — от русского клона WoW (во второй аддон к которому можно было сыграть на стенде Blizzard) под названием "Аллоды Онлайн" до таких западных мастодонтов, как Age of Conan: Hyborian Adventures и Warhammer Online: Age of Reckoning.

К сожалению, на выставке были весьма интересные проекты, которые остались незамеченными. В особенности обидно за две игры — Valkyria Chronicles и Fracture. Первая представляет собой шедевральный с визуальной точки зрения гибрид Gears of War и среднестатистической jRPG. Второй тайтл — экшен от третьего лица, геймплей которого строится на оружии, способном изменять ландшафт.

В заключение

Кроме возможности опробовать последние новинки игровой индустрии, любой желающий мог поучаствовать в огромном количестве самых разнообразных конкурсов и получить море призов — от фирменной футболки до Xbox 360.

Конечно, в пределах одной небольшой статьи мы не смогли рассказать о куче интересных проектов, но к моменту выхода номера многие из них уже будут лежать на полках магазинов — к примеру, Need for Speed: Undercover, Fallout 3, Call of Duty: World at War и Gears of War 2.

До встречи на следующем "ИгроМире", который пройдет в начале ноября 2009 года.

Денис Щенников
фото автора





ОБЗОР

World of Goo

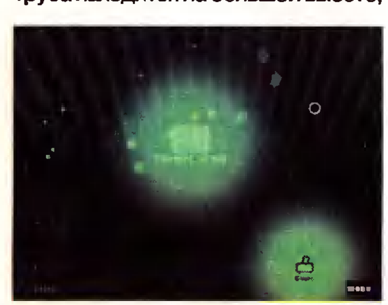
Не факт, что за инди-играми будущее, но по качеству общего исполнения такие проекты бывают намного выше продуктов привычной нам "хардкорной" индустрии. Сегодняшняя World of Goo — живое тому подтверждение. А все потому, что люди, растящие свои нестандартные задумки в не менее нестандартной среде, не ставят своей главной задачей устоявшееся "срубить побольше "капусты", затратив на это как можно меньше сил", и не размышляют месяцами о целевой платформе: PC, PS3, Xbox 360, Wii, Nintendo DS, PSP... Нет. Это не важно. Эти люди в первую очередь порождают замысел, а потом реализуют его, попутно игнорируя все остальное. 2D Boy. Эти двое ребят — Кайл Гэйблер и Рон Кармел — смогли подарить нам целый мир, целую вселенную, уместившуюся всего в 80 мегабайтах данных.

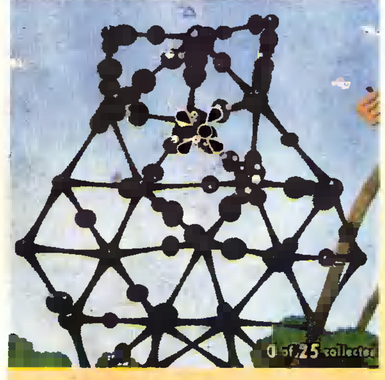
The ground shakes...

На одной крошечной планете во вселенной, где обитают маленькие, очень похожие на homo sapiens человечки, свершилось грандиозное событие. Оно перевернуло все представления о прогрессе, которые только могли сложиться в этом миниатюрном мирке. В один прекрасный день начинает свою работу гигантская корпорация любопытного назначения. Эти ребята, видимо, собираются неплохо нажиться на использовании шустро распространяющейся жизненной формы — черной субстанции под названием goo. Этот необыкновенный одушевленный ресурс существует в виде маленьких шариков и открывает гигантские просторы для фантазии, вполне годясь, например, для... построения самой высокой башни во вселенной.

Со дня открытия корпорации начинается масштабная кампания по добыче столь загадочного сырья, просто изобилующего на просторах маленькой, пока еще зеленой планетки. World of Goo Corporation будет неуклонно развиваться и эволюционировать, а нам с вами предстоит помочь ей в этом. Что от нас требуется? Во-первых, облюбовать места скопления goo. Путешествуя по безымянной планете, мы будем прокладывать нашим шарикам путь к заветной трубе, по которой они пролетят километры пути до величественного здания корпорации.

Goo-единицы делятся на абсолютно разные по своим особенностям и качествам виды. Они словно приспособились к месту своего обитания и могут добраться куда угодно — способ всегда найдется. Если труба находится на большой высоте,

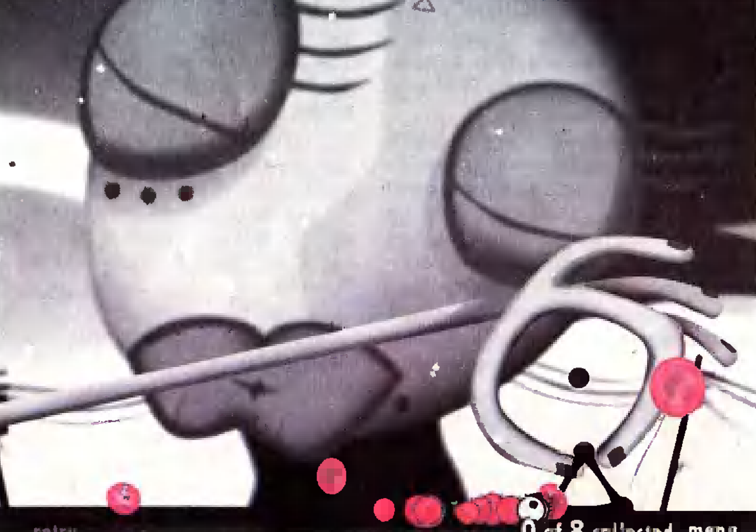

Это MOM — местный поисковик. Ну, немного больше, чем просто поисковик.



Только благодаря своей сплоченности goo balls смогут достичь конца пути.

***Жанр:** симулятор добычи маленьких шариков во благо великой цели*
***Разработчик:** 2D Boy*
***Издатель:** 2D Boy*
***Похожие игры:** Gish, Gumboy: Crazy Adventures*
***Мультиплеер:** Интернет*
***Минимальные системные требования:** процессор с частотой 1ГГц; 256Мб ОЗУ; видеокарта с 64Мб памяти, 80Мб свободного места на жестком диске*
***Рекомендуемые системные требования:** процессор с частотой 1ГГц; 512Мб ОЗУ; видеокарта с 64Мб памяти, 80Мб свободного места на жестком диске*

это не станет проблемой: мы просто выстроим башню, огромную черную башню, и все, что нам предстоит учесть, — это законы физики. Мельтешащие черные (а в некоторых случаях и других цветов: видимо, это представители иных социальных слоев goo-общества) существа шустро перемещаются по создаваемой нами конструкции и так и норовят обрушить ее. После того как мы соединим сооружение с концом трубы, оставшиеся безостановочно бродить по склизким креплениям нашего строения шарики будут тут же в нее затянуты — и еще один шаг будет сделан во имя достижения великой цели. К слову, различных видов goo balls достаточно ровно настолько, чтобы каждый уровень вкупе с неповторимым дизайном отличался оригинальностью. Выделывать различные конструкции из goo потребуется в зависимости от конкретных препятствий. И пусть решение подразумевается лишь одно, для начала нужно логически к нему прийти. Действительно, главная трудность каждого эпизода — продумать все будущие шаги. Все дальнейшие действия, опять же, будут несколько раз обдуманными, но в целом легкими и непринужденными, ведущими за собой лишь наслаждение. Однако перегружать сложносочиненными уровнями вас никто не собирается — не на это в World of Goo упор делался. А если случайно отрезать себе путь к прохождению, процесс не оборвется каким-нибудь мерзким "You failed". В уголке располагается кнопочка Retry, которая всем своим видом покажет, что в самую трудную минуту мы увидим ее протянутую "руку" помощи.

She's beautiful — the Sign Painter

Уровень интерактивности в World of Goo — отдельная песня. Мы контролируем весь процесс будто своими руками, чуть ли не влезая ими в экран: берем каменный блок, подставляем его под поток шариков, те, в свою очередь, отскакивают и скатываются в выложенную нами же дорожку к трубе. Уронив случайно одного из goo, при должной сноровке удастся подхватить его и вернуть к собратьям. Если же несчастный все-таки упал в пропасть или еще куда — не беда: иногда можно лицезреть в небе белых глазастых пташек, щелкнув по одной из которых, вы отмотаете время ровно на один шаг назад.

You can't stop progress

Наша главная миссия — построить самую высокую башню во вселенной — сделана в виде забавного соревновательного мультиплеера. Тут надо сказать, что для прохождения каждого эпизода необходимо "скормить" трубе определенное количество шариков goo, однако можно и даже нужно превышать эту норму и получать так называемые extra balls. Эти остатки, которые сладки, складываются в копилку и бережно хранятся там до тех пор, пока вы не решите наведаться в, хм, главный офис корпорации и взяться за работу. В построении самой высокой башни участвуют такие же коллекционеры goo, как и вы, поэтому при подключении к Интернету в режиме World of Goo Corporation придется биться за звание лучшего строителя. Башни соперников визуально не отображаются, зато в небе витают маленькие облака, именующие оппонентов и дающие знать, какой высоты достигла конструкция конкурента. Это соревнование может увлечь вас на довольно продолжительное время, ведь после преодоления метров тридцати по оси Y необходимо обдумывать каждый шаг, иначе придется прибегнуть к неприятной модификации кнопочки Retry под названием Reset.

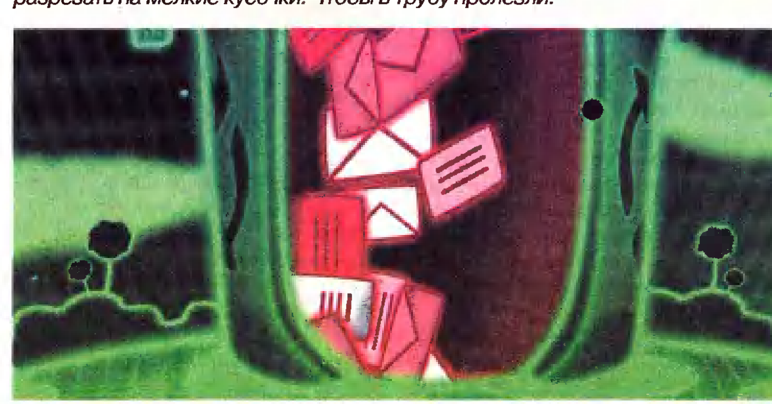
Little Miss World of Goo

Помимо интересного геймплея, двое гениев внесли в проект такой неповторимый стиль, что не передать словами, насколько пестрит эмоциями состояние игрока при прохождении того или иного уровня. Первое, на что обращаешь внимание, — это просто шикарное звуковое сопровождение и музыка а-ля фильмы Эмира Кустурицы. Несмотря на то что в некоторых случаях мы слышим атмосферный эмбиент, саундтрек в основном построен на зажигательном пении оркестровых инструментов. А самое интересное, что написаны мелодии непрофессиональным композитором! В общем, музыка — главная искра World of Goo.

Геймплей, стиль и атмосфера просто идеально гармонируют друг с другом и заставляют чуть ли не сопереживать нашим подконтрольным круглым друзьям. Когда на карте со свистящим ветром и бушующим ненастьем управляешь дрожащей рукой маленькими пищащими шариками под драматичную музыку, ощущаешь себя там, на той крохотной планете, в этом опасном месте, где каждое неосторожное движение ведет за собой гибель этих милых созданий. А как воспринимается радостная реакция на наши действия веселых представителей goo на солнечном, полном отличного настроения уровне — и все это под волшебную музыку аккордеонов!.. Это обязательно надо прочувствовать, то есть сыграть.



Не все шарики goo маленького размера. Вот этих, например, необходимо разрезать на мелкие кусочки. Чтобы в трубу пролезли.


Наших рук дело. Восстановившийся удаленный спам прямо из recycle bin будет разослан всем работникам корпорации.

Все уровни собраны и поделены на пять частей. В первой и второй главах извилины напрягать почти не придется, а начиная с третьей уже не получится тыкать шарики наобум, быстренько сообразив, где находится труба. Сложность меняется очень размеренно — и на ее пике мы уже будем много раз начинать один и тот же уровень заново, дабы понять, чего от нас хотят. А игра эволюционирует: начиная с простой аркадки с незамысловатой предысторией проект вырастает в целую вселенную с не очень-то простым геймплеем. Если вначале в распоряжении имеется только один вид шариков, то ближе к концу их становится, мягко говоря, побольше, плюс предлагаются для использования совсем уж психоделические объекты. Важно заметить, что World of Goo представляет собой связанную совокупность составляющих, то есть при изменении одного из них меняются и другие. Возросла сложность, сменился стиль, "мутировал" геймплей — все происходит одновременно. И, что самое главное, мы тут же получаем сценарный поворот: сюжету действительно уделено много внимания, и без него WoG не была бы тем, чем является, — местами стебной, но в основном серьезной и драматичной историей. Судите сами: помимо работы корпорации, предстоит наладить производство косметической продукции, спасти мир из плена трех измерений, а также пообщаться с местной поисковой интернет-службой. Вас ожидают такие повороты сюжета (а также кардинальные изменения геймплея), что умиление, легкий налет грусти и еще вагон эмоций проявятся у вас как минимум по разу.

This socket is blocked. LOL! — The Sign Painter

Не одни мы управляем гигантской корпорацией. Кто-то еще, невидимый и неуловимый, направляет нас и дает знать, если что-то пошло не так. Этот кто-то существует для нас в виде знаков, наталкивающих на суть текущей задачи. И при этом все рассуждения незримого руководителя сбагрены философским подтекстом. Над некоторыми его опусами можно смеяться до упаду, над некоторыми можно порассуждать, но все они так или иначе помогут глубже понять суть места, куда занесла нас нелегкая. The Sign Painter будет первым, чьи слова мы услышим, а точнее, прочитаем. Он же будет и последним. Он же и завершит историю, попутно поблагодарив нас за проделанный путь и пережитые невзгоды. А пережить, поверьте, будет что.

О World of Goo нельзя сказать много: все те качества, что делают ее более чем отличным проектом, описывать просто не имеет смысла. Более того, довольно трудно оправдать словами оценку, которую проект 2D Boy непременно заслуживает. Но, пожалуйста, поверьте на слово: это великолепнейшее произведение, полностью доказывающее, что игры и исскуство — вещи пересекающиеся. WoG стартует как еще одна добротная казуальная поделка, а заканчивается как эпическое действо, задевающее все струны эмоций и дарящее очень яркие, полные красок мира goo впечатления. Единственное, что несколько омрачает великолепный внешний вид игры, — разрешение 800x600, которое побороть, увы, не удастся. Можно разве что попробовать поковыряться в конфигурационном файле, где на помощь опять придет The Sign Painter и расскажет о возможных последствиях. Ну и в заключение добавим, что к вышедшей на данный момент европейской версии тайтла прилагается бонусная глава Moon, название которой вполне обосновывает финальный ролик "обычного" издания.

Lightray

РАДОСТИ

Великолепный стиль
Шедевральная музыка
Затягивающий, меняющийся геймплей
Отличный сюжет
Связанность обозначенных выше компонентов, дающая в итоге целостное и законченное произведение

ГАДОСТИ

Единственное доступное разрешение — 800x600

ОЦЕНКА

10.0

ВЫВОД

Казуальные игры выходят на новый уровень, на котором, помимо высокого качества геймплея, присутствуют еще как минимум отличный сюжет и невероятная глубина происходящего. World of Goo рекомендуется всем до единого как спасательный круг в море тайтлов, терроризируемом косяками сухих блокбастеров. Игра года indie-индустрии.

АНОНС

Red Faction: Guerrilla


Глядя на скриншот, как-то неприлично думать, что разработчики нас обманут.

Жанр: *TPA, симулятор революционера-подрывника*
Разработчик: *Volition*
Издатель: *THQ*
Похожесть: *серия Red Faction, серия GTA*
Официальный сайт: *http://www.red-faction.com/*
Дата выхода: *2009-ый год*

Создать настоящую, реалистичную и физически корректную модель разрушения всех игровых объектов — ранее подобная задача могла вогнать в ступор и вызвать резкие приступы сонливости даже у самых талантливых программистов-геймдевелоперов. Ведь совсем недавно всяческое стремление создателей разномастных экшенов имплантировать в тело своего проекта кусочек кода, дающий возможность взять в руки первое попавшееся оружие и разнести с его помощью весь уровень, всегда встречало на своем пути очень жесткое ограничение. Речь, конечно же, идет о тяжелых оковах несовершенства технологий, в которые поневоле некогда были заключены все разработчики.

Ненастоящая физика

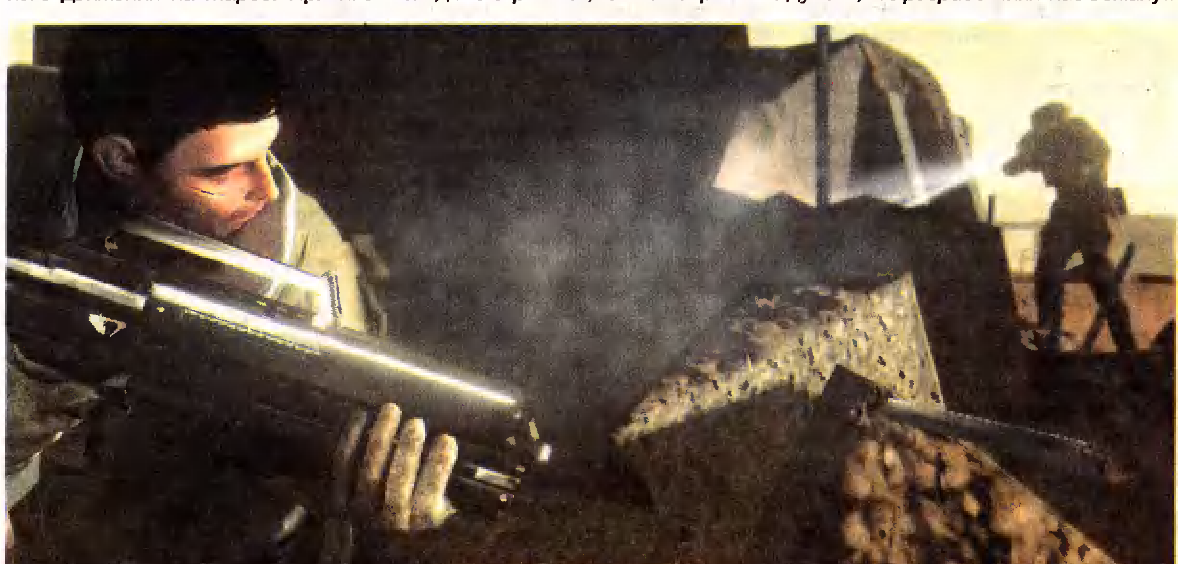
Red Faction — во многих аспектах уникальный тайтл. Первая часть сериала, равно как и третья, виделась всеми чуть ли не ознаменованием начала эпохи игр с "честной" разрушаемостью всего окружения. Но на самом деле все обещания разработчиков подарить нам такую взаправдашнюю физику оказались фейком — в данном случае речь, конечно же, идет о первой части. Если вам довелось поиграть в недавнюю Battlefield: Bad Company и в деталях запомнить, каким образом происходила деформация тамошних стен, заборов или ящиков, то знайте: нечто подобное уже пытались реализовать еще в далеком 2001-ом году люди из Voliton. Дело вот в чем. Когда вы в той же Bad Company решаете пальнуть из подствольника в сторону ближайшей стены из аккуратно выложенных кирпичиков, то физический движок, едва учуяв приближение своего выхода на публику, тут же принимается за работу: он просто заменяет модель целой, неповрежденной стены грудой строительных обломков. Естественно, чтобы хоть как-то скрыть факт такого обмана, разработчики выставляют в сопровождение замене нужные и скрывающие все лишнее спецэффекты — густой дым или пыль. Иногда все же относиться к этому с пренебрежением не приходится в силу некоторых обстоятельств: в Half-Life 2, например, попробуйте ударить монтировкой по первому попавшемуся деревянному ящику и внимательно присмотритесь. Как же так получается: объект-то большой, но после удара ломом от него остается лишь пара маленьких дощечек, причем никаких щепок и кусков фанеры в радиусе даже пятидесяти метров не наблюдается? Не стоит, однако, за подобные упущения ругать одних лишь разработчиков, ведь даже самые талантливые команды всегда стараются сделать все возможное в рамках доступных им технологий.

Сейчас, когда в играх повсеместно используется правильная физика жидких и газообразных тел, когда простое дерево представляет собой не статичную спрайтовую "вырезку из книги", а полностью трехмерный — от ствола до листьев — объект, когда режиссура диалогов порой затыкает за пояс маститые киноблокбастеры — так вот, именно сейчас появление в играх "честной" модели разрушения всех объектов ожидаемо как никогда. И, похоже, Volition уже в следующем году подарит нам столь долгожданную возможность взять огромный молот и сравнять с землей весь уровень. Звучит очень многообещающе, а в действительности, надеемся, все будет еще круче.

Упоминание выше жанра "экшен" было далеко неспроста: очень многие важные технологические прорывы происходили именно в нем. Для пущей убедительности, вот вам задание на дом: Doom, Quake, Half-Life, Crysis — подумайте, почему так знамениты эти проекты и что принципиально новое каждый из них привнес в игры.

Революция и деформация

Red Faction: Guerrilla — это не только первый в мире тайтл с "честным" формингом всех объектов, но и своеобразный интерактивный симулятор предводителя повстанческого движения на Марсе. Причина


Система укрытий, говорите? А этой игре она, интересно, зачем?

использования столь необычной формулировки при определении жанровой принадлежности детища Voliton кроется непосредственно в сюжете Guerrilla.

История берет свое начало через пятьдесят лет после завершения событий первой части. Силы Earth Defense Force захватывают Марс и учиняют над шахтерами, которым волей судьбы пришлось там работать, большие и маленькие безобразия: то заставляют вкалывать по двадцать часов в сутки, то лишают сухого пайка особо провинившихся товарищей. Сразу видно: профсоюзных организаций на красной планете даже в помине нет и не предвидится. Недовольство шахтеров растет не по дням, а по часам — и для того, чтобы выпустить пар негодования обиженных тружеников на EDF, необходим человек, который смог бы посеять боевой повстанческий дух среди пролетариев и повести их за собой. Главный герой Red Faction: Guerrilla — одна из самых подходящих для этой благородной цели кандитура. У него свои счеты с Earth Defense Force: смерть его брата — дело рук как раз могущественной корпорации.

Итак, для учинения локального конфликта вроде бы есть все: организация, ущемляющая права трудяг, собственно недовольные шахтеры, требующие введения восьмичасового рабочего дня, ну и, конечно же, духовный и идейный вдохновитель повстанцев. Осталось только узнать, каким образом наш герой будет агитировать угнетенных рудокопов подняться над своими слабостями и отправиться в крестовый поход против своего безжалостного нанимателя. Вот где неоценимую услугу нашему протеже окажет тотальная разрушаемость. Для того, чтобы снизить уровень контроля и влияния EDF над определенным участком населенного Марса, необходимо: а) уничтожить здание местного правительства; б) проделать ту же операцию со средствами пропаганды, будь то плакаты с лозунгами типа "Выполни сто норм за смену... а потом еще сто пятьдесят!", "Не дай повстанческой гидре пробраться в шахту!" или любым другим известным средством промывания мозгов.

Стоит отметить, что Red Faction: Guerrilla — игра с открытой GTA-структурой. Для передвижения по Марсу в вашем распоряжении будут десятки видов разнообразных транспортных средств, например, тяжеловесные грузовики, внедорожники или — внимание! — гигантские боевые человекоподобные роботы, будто сбежавшие из Red Alert 3. Одновременно доступных для выполнения миссий также будет очень много — вам не придется двигаться строго по сюжетным рельсам, планомерно разбираясь со всеми заданиями. Все будет зависеть лишь от личной прихоти игрока и даже его сноровки. Выглядит это приблизительно следующим образом: вы, вооружившись каким-нибудь здоровенным шахтерским молотом, носитесь по карте, сносите "под ноль" постройки EDF (в Red Faction: Guerrilla это, как правило, одна из основных целей любого задания) и потихоньку рекрутируете в свою армию тех шахтеров, которым ваши деяния показались весьма убедительными.

О самом процессе разноса по кирпичикам местных сооружений нужно рассказать более подробно. Начнем с того, что о законах физики знаете не только вы, но и абсолютно все поселенцы красной планеты. Данное обстоятельство самым не-


Четверо на одного — это, простите, беспредел. Хотя с такой "пушкой", как у нашего героя, можно и расслабиться

История серии



Red Faction (2001)

Первая часть Red Faction запомнилась всем поклонникам шутеров во многом благодаря знаменитой системе разрушений Geo-Mod. Игра, первым делом, порадовала своим выходом владельцев приставки PlayStation 2 и только спустя некоторое время появилась на PC. На консоли от Sony добротный экшен от первого лица — редкий гость, так что Red Faction всеми владельцами PS2 была воспринята просто на "ура". И это несмотря на то, что в проекте были кое-какие недоработки и упущения: к примеру, отвратительная анимация противников и такого же качества их искусственный интеллект. Да и в графическом плане RF определенно не дотягивала до уровня признанных мастодонтов жанра.

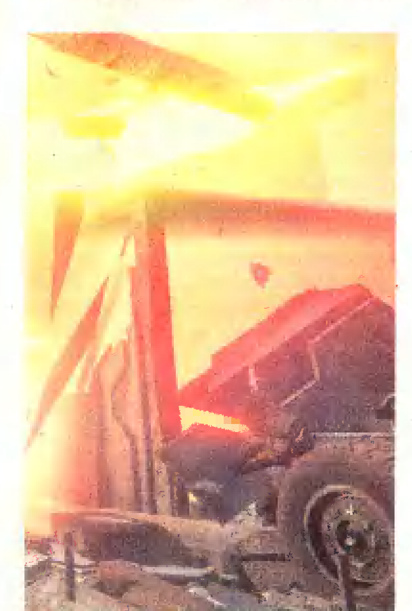
Сюжет игры во многом схож с историей Red Faction: Guerrilla. События оригинала разворачивались на Марсе, а главный герой тайтла был шахтером, чуть ли не в одиночку боровшимся с огромной корпорацией, которая ущемляет права простых работников. Помимо всего прочего, в Red Faction был внушительных размеров автопарк: порулить давали как обычным грузовичком, так и маленькой подводной лодкой.

Red Faction 2 (2003)

С Red Faction 2 дела обстояли несколько хуже. К тому времени весь играющий мир уже успел насладиться визуальными красотами Unreal II. Такой же красивой картинкой, как у The Awakening, сиквел Red Faction похвастаться, конечно, не мог, но анимация персонажей была улучшена: глядя на местных врагов, уже не хотелось проклинать разработчиков из Volition на чем свет стоит. События игры разворачивались не на многострадальной красной планете, а на нашей любимой и единственной Земле, а конкретнее — в какой-то республике, у власти в которой находился беспощадный диктатор Сопот. Главный персонаж Red Faction 2 — генетически усовершенствованный солдат по имени Элиас. Он, как и его предшественник, преследует благую цель восстановить мировую справедливость и хочет избавить своих соотечественников от диктаторского гнета.

Каких-либо принципиальных новшеств Red Faction 2 в себе не содержала. Технология Geo-Mod была слегка доработана, но AI противников вновь оставлял желать лучшего. Все уже было подумали, что серия Red Faction сдулась, но, похоже, люди из Volition вновь хотят сотворить локальную революцию, как это было когда-то с первой частью. Поверим?





"Честная" разрушаемость будет.

посредственным образом влияет на геймплей, придавая ему большую глубину. Вот вы метким попаданием из ракетницы заставили пошатнуться опоры хлипкой многоэтажной постройки. После этого все люди, находящиеся в этот момент в здании, начинают в панике его покидать, причем каждый это делает по-разному: кто-то еще надеется добраться до центрального выхода на первом этаже, а кто-то и вовсе выбрасывается из окна. Повсюду крики, стоны — здание вот-вот рухнет, а вам следует подальше от него отойти, чтобы не разделить грустную участь тех людей, которые не успеют выбраться из дома до момента его обрушения.

При этом пальба из ракетницы — далеко не единственный способ для того, чтобы развалить неугодное строение. Как и в любой игре с настоящим sandbox-геймплеем, в Red Faction: Guerrilla нет единственного, четко прописанного способа выполнения поставленной задачи — все зависит лишь от вашей фантазии и тех возможностей, которые в проект заложены. Можно будет, к примеру, вооружиться гранатами, забросить их в окна и начать после этого преспокойно наблюдать за собственноручно устроенным праздником души маньяка-пиротехника. Естественно, данный прием сработает, если вместо "лимонок" использовать радиоуправляемую взрывчатку, зенитную установку или снаряды подствольного гранатомета. А можно поступить несколько иначе, ведь нельзя забывать, что, во благо повышения интереса, Volition выдает нам на руки реалистичную физику и разрушаемость. А теперь представьте, что это же самое здание правительства можно без особого труда предать забвению, повредив в нем только критически важные опоры. Реализовывая такие, казалось бы, очевидные и давно ожидаемые вещи, разработчики Red Faction: Guerrilla буквально заново изобретают жанр, внося в него элементарнейшую логику.

Главное, чтобы подаренная нам в Red Faction: Guerrilla свобода выбора и действий не стала головной болью для девелоперов, ведь на сегодняшний день внедрить в игру полноценную физическую модель, которая бы позволяла игроку делать все, что ему вздумается, — проблема не столько технологий, сколько грамотного геймдизайна. И с последним у Volition есть проблемы. Разработчики утверждают: если игрок, к примеру, в последний момент вспомнит, что в только что обрушенном им доме находились ключевые для выполнения задания объекты, то оно так и останется незавершенным — и с этим уже ничего не поделаешь. Поэтому вам придется лишний раз подумать, прежде чем снова приниматься за повстанческую деятельность. Радует в данном случае только то обстоятельство, что ребята из Volition специализируются на разработке GTA-подобных игр (дилогия Saints Row — тоже их работа) с открытым миром, сотнями заданий и миллионами возможностей. Будем считать, что парочка проваленных миссий на сотню успешно завершенных — вполне приемлемая для Red Faction: Guerrilla пропорция.



Игнатий "Rambus" Колыско

АНОНС

Alpha Protocol

Жанр: *action/RPG*
Разработчик: *Obsidian Entertainment*
Издатель: *SEGA*
Похожие игры: *Mass Effect, серия Splinter Cell, The Bourne Conspiracy*
Платформы: *PC, Xbox 360, PS3*
Дата выхода: *февраль 2009 года*

Ролевые игры не на фэнтезийную или космическую тематику в игровой индустрии редкость. Разработчики уже долгие годы придерживаются одного направления, но в ближайшее время намечаются кое-какие изменения. Главными реформаторами выступают Bethesda и Obsidian. Первая возвращает к жизни Fallout с его потрясающим постапокалиптическим миром. Вторая, ранее активно работавшая и с фэнтези, и с космосом, сейчас трудится над многообещающим шпионским проектом, который снаружи — мускулистый боевик, а внутри — отточенная RPG. От истинных мастеров жанра, встречайте.

Титан расправил плечи

Obsidian Entertainment в последние годы выступала исключительно в незавидной роли чернорабочих. Команда эта, если кто не в курсе, составлена из бывших сотрудников Black Isle Studios — конторы, в конце девяностых правившей балом в жанре RPG. На заре своего существования "обсидиановцы" сдружились с BioWare — и последняя буквально спихнула на первую продолжения своих проектов, которые делать самой было невмоготу из-за постоянного стремления к новым идеям. Star Wars: Knights of the Old Republic 2 — The Sith Lords была первой игрой Obsidian, и получилась она комом. Виной тому послужила ни в коем случае не бесталанность авторов, а всего-навсего сжатые сроки разработки. Создать полноценный сиквел масштабного и, чего уж там, эпохального творения всего за год — задача из разряда невыполнимых. Неудивительно, что свежеиспеченная компания с еще, по сути, не сформировавшимся микроклиматом с заданием не справилась. Второй проект команды тоже был сиквелом из семейства культовых и уважаемых; Neverwinter Nights 2 получилась уже определенно более привлекательной, чем продолжение "Рыцарей Старой Республики". Далее последовал закономерный аддон к NWN 2, анонс еще одного дополнения к ней и скромное заявление о том, что, помимо всего, студия корпит еще и над своим личным проектом под названием Alpha Protocol.



Бонд, Борн, Торнтон

Майкла Торнтона — молодого перспективного агента ЦРУ — предало собственное начальство. Пока он честно выполнял свою работу в одной из стран, руководство по неизвестным причинам решило от него избавиться и уничтожило все данные о своем сотруднике. Обиженный и обозленный Торнтон пускается в бега, ставя перед собой цель разобраться со сложившейся ситуацией. Однако это лишь верхушка сюжетного айсберга. Далее по курсу — международный заговор, посещение самых разнообразных государств и, естественно, спасение мира. Сценарный холст также украсят харизматичные персонажи и красивые девушки — в шпионском боевике без этого никуда.



"Какую миссию выполнять — решать только игроку", — говорят разработчики. Перед нами развернут список стран, в каждой из которых есть своя операция с сюжетным квестом и массой побочных заданий (выполнять последние не обязательно, но желательно). Наличествуют в государствах, которые посещает игрок, и конспиративные квартиры — приют и убежище главного героя. Там мы сможем спокойно отдышаться после туч пороховых газов, посмотреть телевизор (каждое наше более-менее значимое действие найдет свое отражение в новостях), заказать и сдать через Интернет оружие, подобрать в гардеробе костюм и даже загримироваться.



Путешествуя по миру, главный герой будет собирать по кусочкам, как мозаику, всю правду, уничтожать плохишей и объединяться с единомышленниками. Каким в итоге окажется сюжет? Неизвестно. Представнет ли перед нами внятная история с лихими поворотами и неожиданной концовкой или все потуги сценаристов выльются в нагромождение шпионских штампов, узнаем никак не раньше релиза.

Родной сестричкой игры является Mass Effect. Сближает их не только похожее расположение камеры, но и упрощение многих ролевых составляющих. Не ждите от Alpha Protocol глубины, которая раньше была присуща тайтлам данного жанра. Это, если хотите, RPG 2.0, ориентированная на современную аудиторию, чурающуюся копошиться в многоступенчатых таблицах. Простенькая, неинновационная ролевая система, как нам кажется, призвана лишь разбавить и разнообразить повсеместный экшен.

Alpha Protocol определенно не войдет в списки самых-самых ожидаемых игр 2009 года. Пока вырисовывается крепкая, аккуратная RPG с явным смещением в сторону экшена, без изысков и сражающих наповал признаков. Будь в роли разработчиков кто-нибудь неизвестный, проект могли бы и не приметить, но с Obsidian спрос особый.



Немногие знают, что в производственных цехах студии куется куда более перспективный продукт, нежели Alpha Protocol, — RPG во вселенной "Чужих". Ролевая игра в столь необычном сеттинге при должной реализации ну никак не может оказаться неинтересной, но о ней как-нибудь в следующий раз...

Виток эволюции

RPG в привычном понимании этого понятия потихоньку вымирают, а на их место приходят игры совершенно иной формации. Alpha Protocol — лишнее доказательство того, что даже легендарные разработчики, приложившие руку к лучшим "ролевушкам" в истории, не собираются возвращаться к старой формуле. Им приходится подстраиваться под современные законы, под современную публику. Более казуальную публику, чем раньше.

Антон Жук



Жанр: *FPS*
Разработчик: *Human Head Studios, 3D Realms Entertainment*
Издатель: *Take-Two Interactive*
Издатель в СНГ: *"1С"*
Похожие игры: *Prey, Doom 3, Quake 4*
Платформа: *PC, Xbox 360*
Дата выхода: *неизвестно*

Первая жертва

Оригинальная Prey добиралась до экранов мониторов очень долго, и путь ее был несказанно тернистым. После анонса в 1995 году процесс разработки несколько раз замораживали и даже останавливали. Да и в том виде, в котором проект должен был дойти до нас, он не дошел. По срокам создания этот шутер уступает лишь Duke Nukem Forever — еще одному детищу 3D Realms Entertainment: "Жертву" делали без малого десять лет. Однако, в отличие от упомянутого "долгостроя века", который только сейчас начал неспешно снимать маску со своего лица, Prey почтила-таки своим присутствием компьютеры игроков, пусть и была переделана буквально с нуля после своего воскрешения из мертвых. И случилось это в 2006 году.

За поднятие Prey из могилы взялась Human Head Studios, используя в итоге в качестве основы движок Doom 3. Вместе с Quake 4, которая создавалась по той же технологии, Prey было присвоено звание близнеца третьего Doom. Это был очень мрачный и в то же время яркий тайтл с неудержимой жестокостью, литрами кровищи и бесконечным шутингом. С исполнительной точки зрения проект лишь повторял все плюсы и минусы своих коллег по движку, но имел несколько геймплейных козырей, которые и сделали Prey независимой, а в чем-то и революционной игрой. В первую очередь в ней были порталы — здакие появляющиеся отовсюду "червоточины", из которых лезли враги и через которые прыгали мы, преодолевая бесконечные лабиринты инопланетного корабля-сферы. А размещались эти порталы везде — вплоть до ящика, внутри которого была другая комната. Два года назад такие заскриптованные игры с пространством произвели не меньший фурор, чем год спустя принесла с собой Portal, где с помощью портальной пушки мы могли открывать "червоточины" почти в любой точке поверхности.

Однако из запоминающегося в Prey было еще кое-что. Главный герой — индеец Томми (к слову, все персонажи в Prey отличались живостью и своим уникальным характером) — умел уходить в астрал. Во время пребывания в этом состоянии он прогуливался по уровню в виде духа, оставив тело парить в воздухе. Это помогало ему решать некоторые внутриигровые головоломки. Впрочем, не один астрал мог противопоставить полчищам врагов наш герой — недаром дедушка был шаманом. А после череды бесконечных коридоров можно было наткнуться на очередной портал и, войдя в него, оказаться в заточении в маленьком кубике, возле которого мы пробегали несколько секунд назад. Стены кубика незаметно раздвигались, давая нам прогуляться по астероиду внутри него (соответствующая гравитация прилагалась) — и челюсть мгновенно отвисала. Это было действительно гениально. А самое главное — просто, как и все гениальное. Попыткой уйти от приевшегося стала возможность никогда не умирать "до конца". Оказавшись на грани жизни и смерти, достаточно было сыграть в небольшую мини-игру, тем самым пробивая душе путь обратно к бездыханному телу. Симпатичное "органическое" оружие довершало общую картину, да и с сюжетом был полный порядок: по мере того как Томми спасал свою девушку из лап инопланетян, мы узнавали, что эти самые инопланетяне построили и заселили нашу планету так же, как мы засеваем поля для последующей сборки урожая.

С концом первой части нам сразу дали понять, что продолжению — быть. Об этом открыто заявляли разработчики, однако обсуждать до недавних пор было нечего: вестей о проекте не было ни грамма. И вот ситуация изменилась: Prey 2 наконец-то вылезла на поверхность и теперь готова поделиться первой драгоценной информацией о себе.

Вторая жертва

Прежде всего ваять вторую часть по-прежнему будут Human Head Studios и 3D Realms Entertainment. В свое время при работе над Prey создателями была допущена, как выяснилось позже, досадная ошибка. Скотт Миллер — один из основателей 3D Realms Entertainment, — беседуя о Prey 2, сказал, что ему понравилось воплощение портальной пушки в Portal, и отметил тот факт, что идея данного девайса по праву принадлежит его студии. То есть отказ от portal gun в Prey не только оказался утратой возможной славы, но и вызвал досаду по поводу упущенного потенциального успеха — и разработчики наверняка скрывают это ощущение. Как бы то ни было, в сиквеле Prey портальная пушка обещает занять свое законное место и открыть новые, еще не виданные горизонты "портального" геймплея. Придется постараться, чтобы на идеях не чувствовался налет вторичности. Хотя теперь уже почти ясно: вряд ли что-либо сможет спасти Prey 2 от параллелей с Portal. В принципе, это не страшно, но, дабы выдать абсолютно уникальный проект, как было с первой частью, авторам нужно очень глубоко проработать его концепцию.

Действие сиквела обещает развернуться на Земле, которой уступит место сфера пришельцев из первой части. По словам Скотта Миллера, игру часто упрекали в похожести на Doom 3, поэтому во второй раз выглядеть она будет как минимум не так, как раньше. Законы современных шутеров требуют открытых пространств, большей массовости и нелинейности, поэтому проект одарят множеством модных особенностей. Например, в энное количество раз увеличится число врагов в кадре, нас выпустят на просторные улицы, а еще, скорее всего, отрежут "искусственный" HUD, перенеся его прямиком в игру, как, например, в Dead Space. Что до нелинейности, то ее, по словам разработчиков, реализовывать не планируется. Наверняка это делается для того, чтобы некоторые идеи не утонули в необязательности их использования. На наш взгляд, это грамотный ход: выстроив цепочки из препятствий и сделав способы их преодоления уникальными и разнообразными, можно добиться того, чтобы интерес прохождения зашкаливал за все разумные пределы. Конечно же, не обойдется и без новых способностей Томми, от лица которого, как планируется, мы снова будем воевать. Из объявленных умений, например, будет дух-волк, ищущий врагов по их следу. Сами супостаты, кстати, обзаведутся еще более качественным и адекватным AI. Ну, и на десерт: игра обещает стать еще брутальнее и жестче, и скажется это как на комментариях нашего Альтер эго, так и на способах умерщвления противников.

When it's done

Учитывая все сказанное выше, в нашем воображении предстает игра, в которой все наработки sci-fi-шутеров последних лет, включая идеи самой Human Head Studios, вылизаны до лоска и вкупе с линейностью прохождения скорее всего, не отпустят нас до самых титров. Все это напоминает судьбу первого Prey: подход к его реализации был весьма и весьма серьезный, и в итоге мы получили один из лучших шутеров 2006 года. Плюс ко всему нам обещают целый ворох нововведений, в большинстве своем, правда, являющихся продолжением идей оригинала. Единственное, что в некоторой степени пугает, — дата выхода еще даже не намечена: не придется ли нам ждать еще десять лет? А если и не придется, то не канет ли в Лету, соревнуясь с Prey 2, Его Величество Duke Nukem Forever, вокруг которого уже ходит-похаживает дух смерти и забвения, вполне способный съесть несчастный проект даже в случае его релиза? На сегодняшний день арт, который вы можете лицезреть где-то рядом, — единственное, что есть на поверхности от Prey 2 в визуальном плане. Учитывая, что мы имеем дело с 3D Realms Entertainment, не станем загадывать насчет ближайших вестей от нашего сегодняшнего гостя. Вполне может быть, что с этого дня началась история еще одного великого долгостроя. Дай Бог, чтобы это было не так.

Lightray

виртуальные радости

Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Регистр. свидетельство № 1411, выдано Госкомпечати РБ 16.11.99 г.

Подписной индекс 63160 (индивидуальный), 631602 (ведомственный). Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, пр-т Машерова, 25-443. Тел./факс (017) 334-67-90. Отдел рекламы (017) 210-11-48, 334-67-90. Отдел распространения (017) 289-37-13.

Адрес для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".
E-mail: vr@nestormedia.com.
Шеф-редактор Павел Брель.
Верстка Александра Воронецкого.
За достоверность информации в материалах рекламного характера ответственность несет рекламодатель. Редакция может публиковать в порядке обсуждения материалы, отражающие личную точку зрения автора. Перепечатка допускается только с письменного разрешения редакции, ссылка обязательна. Подписано в печать 10.12.2008 г. в 21.00.

Тираж 23 177 экз. Цена договорная. Отпечатано в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, г. Минск, пр-т Независимости, 79. Заказ № 6779.

П 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
М 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12